AÑO XVI – TERCERA ÉPOCA – Número 65 – www.hobbypress.es/MICROMANIA

INCLUYE 1 CD-ROM

Micromanía

Sólo para adictos

650 PTAS/3,91€

REPORTAJE

Los Ángeles 2000

Lo mejor del E3

PATAS ARRIBA

Soldier of Fortune

Manual de supervivencia del mercenario

AVANCE

Sacrifice

Dioses, monstruos y estrategia

Suplemento de 16 páginas

ESPECIAL JUEGOS ON LINE

¡CONÉCTATE Y JUEGA!

- Guía completa para divertirse en internet
- Qué necesitas y cómo se utiliza
- Los servidores más importantes
- Juegos masivos
- Consejos
- Noticias
- Novedades...

CARMAGEDDON THE DEATH RACE 2000

¡Desata tu locura!



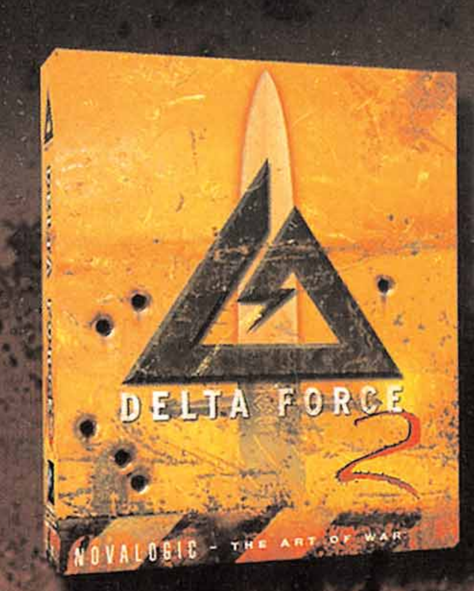


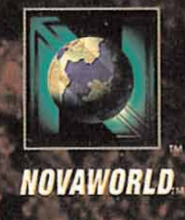
FORCE 2

DAS...

ENCONTRARÁ







LOGIC™ – THE ART OF WAR

Directora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redactor Jefe
Francisco Delgado

Redacción
Gonzalo Torralba, Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor, Pablo Leceta

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Enrique García

On Line
Lina Álvarez

Secretaria de Redacción
Bárbara Manrique

Colaboradores
F. Herrera, C. Sánchez, J. A. Pascual, S. Erice, R. Rueda, Ventura y Nieto, E. Bellón, C. Plata, D. Vega, L. Escribano, D. Corral, M. Sánchez, Derek de la Fuente (U.K.)

Edita



Director General
Carlos Pérez

Editora del Área Informática
Mamen Perera

Directores de División
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo de la Cruz

Director Comercial
Javier Tallón

Directora de Marketing
María Moro

Director de Distribución
Luís Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena**
<jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones:
Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

Distribución **DISPAÑA, S.L. S. en C.**
Tel.: 91 417 95 30
Norte de Sudamérica y área de Caribe:
ADEA-Madrid - Tel.: 916362020

Impresión: **Altamira**
Ctra. Barcelona, Km. 11,200
28022 Madrid Tel.: 91 747 33 33

Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain

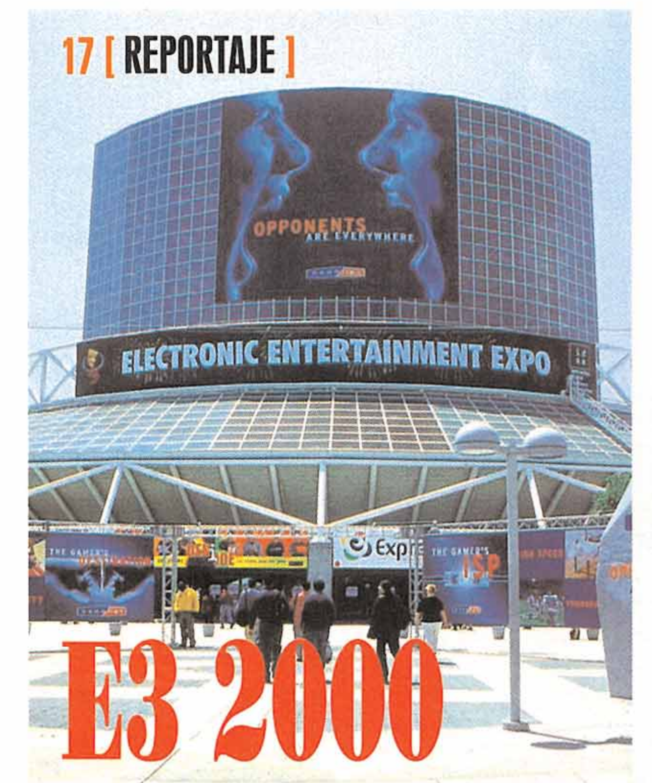






HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

17 [REPORTAJE]



Micromanía se desplazó hasta la legendaria ciudad de Los Ángeles, Estados Unidos, para asistir a la feria más importante del año en lo que a entretenimiento del videojuego se refiere, y para poderos contar, in situ, lo que allí aconteció.

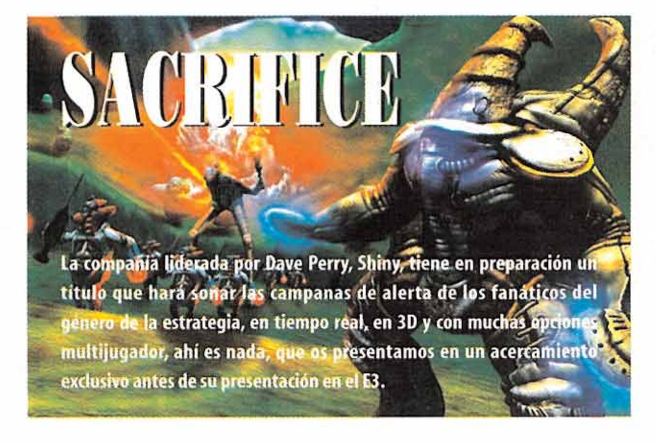
28 [LÍNEA DIRECTA CON...]

PETER MOLYNEUX



El carismático Peter Molyneux mantuvo con Micromanía una entrevista en exclusiva en Londres sobre lo que dará de sí su próximo proyecto, «Black & White», y de todas las excelencias que el mismo promete.

32 [AVANCE ESPECIAL]

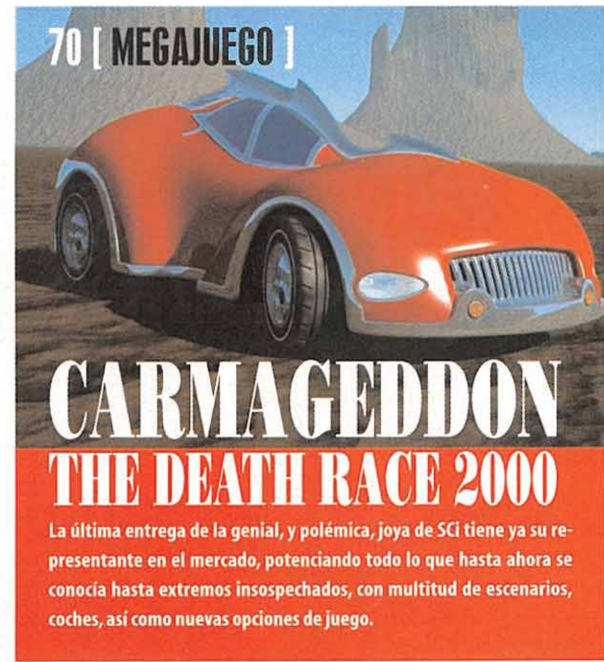


La compañía liderada por Dave Perry, Shiny, tiene en preparación un título que hará sonar las campanas de alerta de los fanáticos del género de la estrategia, en tiempo real, en 3D y con muchas opciones multijugador, ahí es nada, que os presentamos en un acercamiento exclusivo antes de su presentación en el E3.

56 [PREVIEWS]

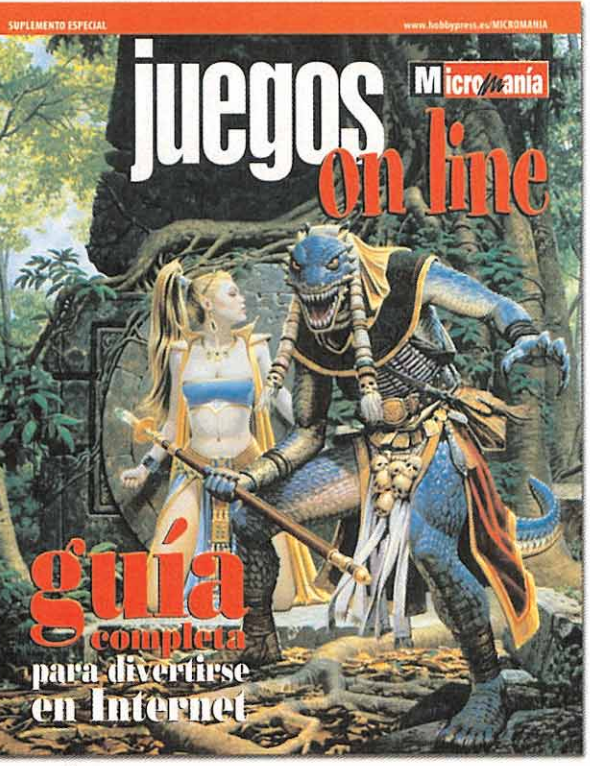
60	MIGHT AND MAGIC VIII	62	GANGSTERS II
64	POMPEYA	66	FUR FIGHTERS

70 [MEGAJUEGO]



La última entrega de la genial, y polémica, joya de SCi tiene ya su representante en el mercado, potenciando todo lo que hasta ahora se conocía hasta extremos insospechados, con multitud de escenarios, coches, así como nuevas opciones de juego.

75 [SUPLEMENTO ESPECIAL]



GUÍA COMPLETA PARA DIVERTIRSE EN INTERNET

Para los aquellos que quieran saber todo lo referente a los juegos masivos online, los grandes servidores gratuitos y una gran cantidad de información sobre cómo divertirse a través de la Red de redes, hemos preparado un especial donde poderse informar a tope acerca de este divertido mundo.

Editorial

91 [PUNTO DE MIRA]

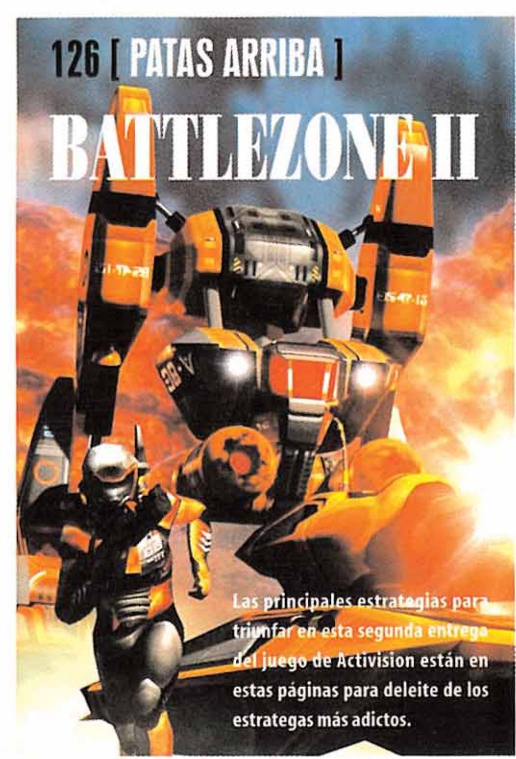
96	MESSIAH
100	COMANCHE VS. HOKUM
104	SOULBRINGER
106	LA MÁQUINA DEL TIEMPO
108	ARMORED FIST 3
110	PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY
112	GUNSHIP!
116	MARTIAN GOTHIC UNIFICATION
118	MDK 2

Esto es Hollywood

Y no es broma. El E3 del año 2000 ya ha quedado atrás y, tras una visita al mismo, aprovechando los ratos libres para darnos una vueltecita por Hollywood Boulevard, no se puede por menos que reconocer que el amigo americano es todo un genio en lo del marketing, lo de organizar saraos y, sobre todo, vendernos un glamour que, una vez conocido lo que es aquello, deja mucho que desear, a la hora de la verdad. Si el cine es una fábrica de sueños, la industria del videojuego se está poniendo a la par. Aún le faltan una cifras de negocio tan altas como las de Hollywood, pero tan lejos no se está de ello. Porque, mientras todo se siga presentando envuelto en grandes oropeles, se hablen de millones de máquina vendidas, de juegos que van a revolucionar la industria y de avances insuperables, todo está bien. A lo mejor, hasta alguien nos podría salir con una frase como "Hollywood va bien". Quién sabe. Pero Hollywood no tiene tanto glamour, y el E3 ha dejado numerosas incógnitas por despejar. Muchos juegos, sí. Muchas promesas para el futuro, sí. Pero lo que el presente nos dice es que el 99% de lo visto en la feria más importante del mundo (sic) es más de lo mismo, con productos cada vez mejor acabados, pero que mantienen un nivel de originalidad totalmente plano, y en el que las ideas se repiten hasta la saciedad. El Teatro Chino de Hollywood Boulevard está lleno de glamour, hasta que uno llega allí y lo contempla (o, mejor dicho, su entorno). Y otro tanto les pasa al E3 y al Convention Center de L.A. Repletos de maravillas, hasta que uno llega allí y ve que todo sigue igual. "Hollywood va bien", en todo caso. Al menos para los que organizan el sarao y nos venden la moto. Si ni la presentación de máquinas como PS2 han satisfecho a un público que venía entregado, es que algo pasa. A lo mejor, el aprendiz Padawan no deja de ser un actor, y Darth Vader aún es un niño que tiene que crecer.

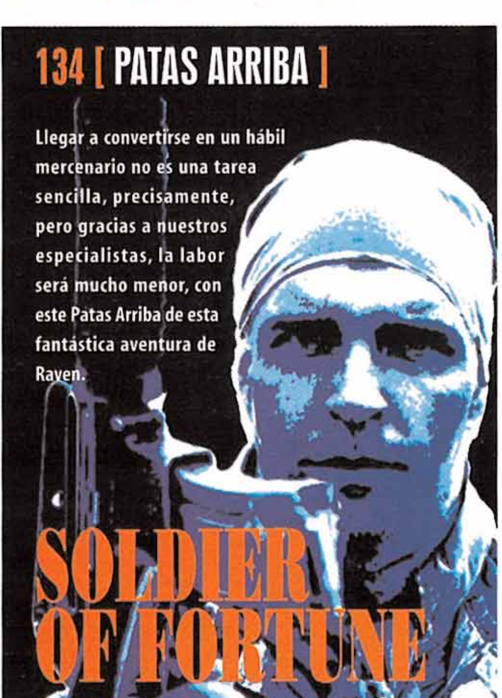
La Redacción

126 [PATAS ARRIBA]



Las principales estrategias para triunfar en esta segunda entrega del juego de Activision están en estas páginas para deleite de los estrategas más adictos.

134 [PATAS ARRIBA]



Llegar a convertirse en un hábil mercenario no es una tarea sencilla, precisamente, pero gracias a nuestros especialistas, la labor será mucho menor, con este Patas Arriba de esta fantástica aventura de Raven.

y además...

8 [ÚLTIMA HORA]
Lo que ha pasado en el mundillo de los videojuegos en los últimos días.

24 [IMÁGENES DE ACTUALIDAD]
Las páginas dedicadas a esas imágenes de gran calidad. Este mes, «El Imperio de las Hormigas», «Tekken Tag Tournament» y «Metropolis Street Racer».

26 [CARTAS AL DIRECTOR]
Un lugar donde nuestro director responde a vuestras preguntas sobre el panorama de los videojuegos.

35 [AVANCE ESPECIAL]
Os descubrimos las excelencias de una aventura gráfica muy al estilo de «Myst», cuyo nombre será «Morpheus».

40 [ZONA ON LINE]
Los adictos a los juegos online tienen en esta sección su lugar de referencia.

42 [TECNOMANÍAS]
Tarjetas, periféricos, ordenadores, cámaras digitales... Toda la revolución tecnológica del hardware en estas páginas.

50 [TALLER DE JUEGOS]
O cómo sacarle más partido a tus videojuegos. Ésta es la sección donde te enseñamos a modificar skins de juegos como «Quake III» o «Unreal Tournament».

54 [ZONA ARCADE]
Penelope Labelle lidera esta sección dedicada exclusivamente a los géneros de los arcades 3D y deportivos.

94 [ESCUELA DE ESTRATEGAS]
El mundo de la estrategia tiene en estas páginas su lugar, comandada por el Estratega Anónimo.

122 [EL CLUB DE LA AVENTURA]
El lugar ideal para todos aquellos adictos a las aventuras, gráficas o no, de la mano de El Gran Tarkilmar.

124 [CÓDIGO SECRETO]
Las trampas tienen cabida en esta sección a modo de trucos para los juegos de más actualidad.

132 [S.O.S. WARE]
Los atascos de los lectores producidos en el deambular por los videojuegos están solventados en estas páginas.

146 [ESCUELA DE PILOTOS]
Segunda entrega de la serie de artículos dedicados a sacarle el mayor provecho a «USAF».

150 [MANIACOS DEL CALABOZO]
La mazmorra ideal para todo amante al género de los juegos de rol.

154 [PANORAMA AUDIOVISIÓN]
La actualidad más rabiosa referente al mundo del cine y de la música.

156 [EL SECTOR CRÍTICO]
Si hay algo, que lo hay, que pueda ser criticado en el panorama de los videojuegos, estará en estas páginas.

158 [CDMANÍA]



En el CD-ROM de este mes se pueden encontrar las demos jugables de «Ground Control», «Carmageddon. The Death Race 2000», «Daikatana», «Test Drive 6» y «Tachyon: The Fringe», además de una rolling demo de «Soulbringer» y las secciones habituales de cada mes de Previews y Multimedia.

POR PRIMERA VEZ UNA CONSOLA VA A UNIR A MILLONES DE EUROPEOS





Al incorporar un módem de serie, todos los usuarios de España, Reino Unido, Francia y Alemania, podrán jugar entre ellos con sólo conectar su consola a la línea telefónica. En tiempo real. Como si estuvieran uno al lado del otro. A través de Dreamarena, el portal exclusivo de acceso a Internet* de Dreamcast, navegarás por Internet. Podrás enviar correo electrónico, chatear y conocer y hacer amigos por toda Europa. O rivales de juego, si así lo prefieres.

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

* INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL. PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.


SEGA










Dreamcast

Fusiones a la japonesa

Konami ha anunciado que ha llegado a un acuerdo con Takara para la adquisición de más de ocho millones de acciones de la última, con lo que la compañía responsable de, entre otros, «Metal Gear Solid», se hace con el control de un total del 22.8% de Takara. Los términos del acuerdo pretenden beneficiar a ambas partes, que utilizarán mútuamente sus recursos, y enfocarán el comercio online como uno de sus objetivos principales.



La moda del CINE



Si THQ se ha decantado por adaptar la trilogía «Evil Dead», de la gran pantalla a videojuego, Terminal Reality está haciendo lo propio con una serie de nuevos proyectos (recordemos que se ha anunciado la producción de una segunda película, hace escasas fechas) basados en el que fue uno de los bombazos cinematográficos del pasado año, «The Blair Witch Project». Ya están circulando las primeras imágenes de los juegos, pues compondrán una trilogía.

La tecnología usada en los mismos está basada en el engine 3D usado en «Nocturne», adaptando todos los típicos objetos, situaciones y mitos descritos en la película, aunque variando notablemente el argumento usado en la gran pantalla.

Dinamic a por premios

Pero no por sus juegos, sino por su página web. En la primera edición de los premios iBest, los "Oscar" de Internet, Dinamic Multimedia ha sido una de las diez páginas nominada en la categoría de Entretenimiento. Los premios iBest se crearon en Brasil en 1995 y gracias a un rápido crecimiento y prestigio, están considerados como los más importantes de la red, en todo el mundo.

Westwood INSISTE





Como ya se pudo comprobar en el certamen de este año del E3, Westwood Studios insiste con la fórmula que les ha proporcionado un éxito abrumador de crítica y ventas con un nuevo título de la serie «Command & Conquer». «Red Alert 2» es la continuación de una de las dos vías en que la compañía quiere dividir la marca «C&C». Por un lado, «Red Alert». Por otro, «Tiberian Sun» y continuaciones. Tan es así que los rumores conducen a pensar que está en desarrollo un nuevo proyecto llamado «Tiberian Twilight». En cualquier caso, los fanáticos de Westwood están de enhorabuena.

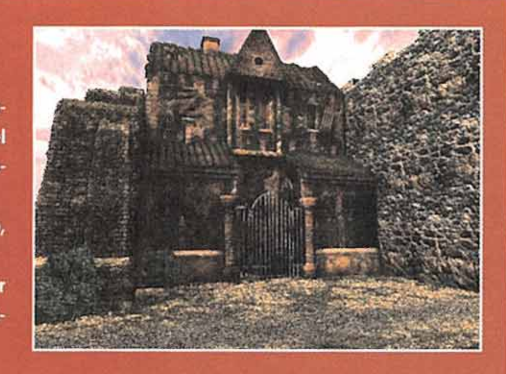


Inspiración CINEMATOGRÁFICA

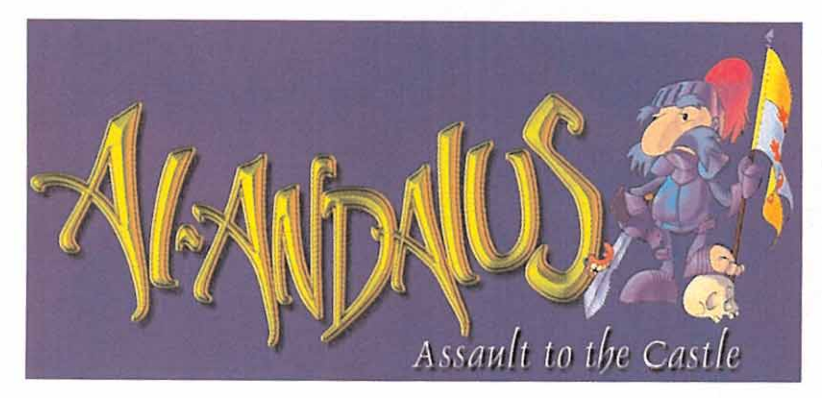
Uno de los nuevos juegos que Ubi Soft tiene preparados para los próximos meses es «Arcatera», combinación de aventura y juego de rol en un universo fantástico y medieval, que ofrece una gran similitud como el que se presentaba en «El Nombre de la Rosa», la obra de Umberto Eco llevada a la pantalla grande, en palabras de los propios creadores del producto.

En «Arcatera» el usuario comienza manejando un único personaje para acabar con un grupo de hasta cuatro, debiendo resolver una oscura trama que tiene lugar en la corte de Senora.

El corazón de «Arcatera» es una historia que se desarrolla de manera no lineal, y en la que se puede apreciar numerosa actividad que, sin influir directamente en el transcurso de la trama o la jugabilidad, proporcionan una ambientación muy cuidada y una atmósfera de máximo realismo.



Asalto a LA HISTORIA



«Al-Andalus. Asalto al Castillo» es el título de la nueva producción de Hammer Technologies. Se trata de un juego de estrategia ambientado en la época de la Reconquista, y fundamenta su acción en la realización de una serie de asaltos y asedios a castillos, por parte de soldados árabes y cristianos. En total, el juego ofrecerá hasta cincuenta castillos distintos que asaltar, empleando diversas estrategias en función de sus sistemas defensivos y situación geográfica.

«Al-Andalus» combina técnicas 2D y 3D para conseguir la mejor combinación y equilibrio de realismo y jugabilidad.

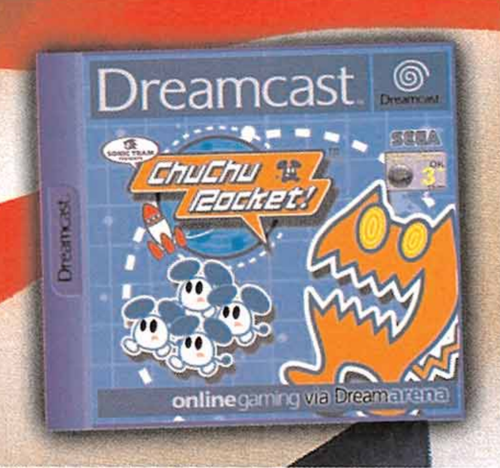
La hora de los INDEPENDIENTES

Climax ha sido una compañía que basaba casi toda su producción en la realización de versiones de juegos ya existentes, para terceras máquinas. Sin embargo, el que puede ser considerado como uno de los mayores equipos de desarrollo independientes en el viejo continente, se ha lanzado a la "aventura" de producir títulos originales para PC y máquinas de nueva generación. Tres proyectos componen su catálogo para los próximos meses. Son «Title Defense», para PS2, Dreamcast y PC, un juego de boxeo que impresiona por su engine 3D y realismo en la simulación física y animaciones; «Stunt Driver», para los mismos formatos, en el que asumiremos el papel de un piloto especialista en todo tipo de acrobacias a los mandos de distintos vehículos; y «Roswell Conspiracies: Aliens, Myths, & Legends» al que se ha dado en definir como un «Expediente X» para jóvenes.





BÓRRALES DE GOLPE TODO SU HUMOR INGLÉS



CAMPEONATO ON-LINE CHUCHU ROCKET! CHALLENGE

SEGA

Dentro de poco vas a poder derrotar a media Europa. Tú solo. Con ayuda de tu Dreamcast. Porque el próximo 10 de junio llega ChuChu Rocket!, el primer juego on-line de la historia de las consolas en Europa. Un juego sin precedentes con el que podrás jugar a través de Internet, y en tiempo real, con jugadores de España, Francia, Gran Bretaña o Alemania. Empieza a entrenar, porque ChuChu Rocket! Challenge, el primer campeonato on-line, comienza el 1 de julio. Apúntate ya en Dreamarena, el portal exclusivo de acceso a Internet de Dreamcast.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL. PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.

Dreamcast
UP TO 6 BILLION PLAYERS







El OTRO

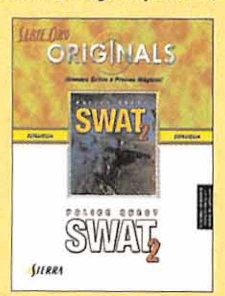
Ubi Soft tiene como uno de sus títulos más prometedores para el futuro «Evil Twin. Cyprien's Chronicles» un juego que combina aventura y acción, protagonizado por un chaval de diez años que se ve arrastrado a un mundo de pesadilla, del que debe escapara averiguando la razón que le ha llevado hasta allí. «Evil Twin» está siendo desarrollado por In Utero, y aparecerá a finales de este año para PC, Dreamcast y PlayStation 2. Las primeras impresiones recibidas del título en el E3 son francamente buenas.

Nuevos títulos de serie ECONÓMICA



«SWAT 2» y «Red Baron 3D» son los nuevos títulos de la serie Sierra Originals, en su sello Oro, que aparecen este mes en el mercado, a un precio de 2995 pesetas cada uno, lo que constituye una reducción del 50%.

Por otro lado, Electronic Arts también anuncia el lanzamiento de nuevos juegos en su línea de productos económicos. En concreto, «Rogue Squadron», «Star Wars: Rebellion» y «Grim Fandango» aparecen a un precio de 2 990 pesetas, y «Star Wars: Racer», «La Amenaza Fantasma» y «X-Wing Alliance», a un precio de 3 990 pesetas. Además, dentro de la serie "Classics", se lanzarán «Alpha Centauri», «Sports Car GT» y, posiblemente aunque sin confirmar, «Need for Speed III». Todos estos títulos son en versión PC.



Sencillo y ADICTIVO

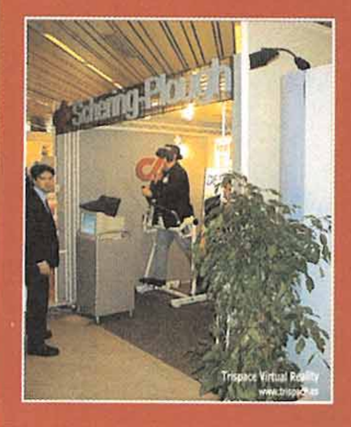


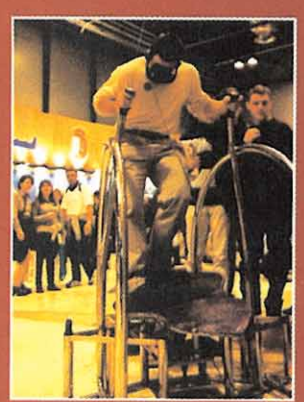


Promethean Designs parece tener claro que las ideas más sencillas y puestas en práctica del modo adecuado son las que ofrecen los resultados más satisfactorios en cuanto a diversión y adicción. Así nace «Fortris», un título que se podría considerar en una línea similar a la que juegos clásicos como «Tetris», «Worms» o «Lemmings» abrieron en su momento. Tanto es así, que la idea básica de «Tetris» es el punto de partida de «Fortris», aunque la compañía ha pretendido darle un aire especial, nuevo y muy particular, haciendo de él una pequeña joya de la diversión.

Más REALIDAD VIRTUAL

Trispace, compañía dedicada al mundo de la RV, anuncia que lanza al mercado dos nuevas máquinas para los amantes de las experiencias virtuales. Se trata de «Cosmic Surfer», mezcla entre el surf y la ciencia ficción, en que el usuario se mueve sobre una tabla de surf que se desliza por el espacio, y «Simulador de Esquí Virtual» que, como su nombre muy bien indica, se orienta a conseguir una sensación realista de este deporte, en un entorno virtual.







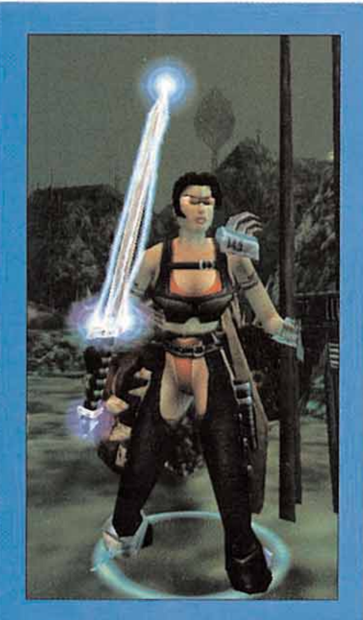
Trispace Virtual Reality
www.trispace.es

Spielberg juega con Lego

Y viceversa, puesto que Lego ha establecido una alianza con el famoso director de cine para lanzar Lego Studios, un producto que permitirá a los niños crear sus propias películas. Todos los ingresos que se deriven de las ventas del Set Steven Spielberg de Producción Cinematogáfica LEGO Studios se donarán a la Fundación Starbright y a la Fundación Shoah.

En crecimiento

Ubi Soft quiere hacerse aún más grande, y ampliar su capacidad de producción en los mercados europeo y norteamericano. Para ello, ha adquirido los estudios de desarrollo de Sinister Games (USA) y Grolier Interactive (UK). Sinister son los responsables de «Dukes of Hazzard» que será distribuido por Ubi en breve y aparece también con el sello de Southpeak.



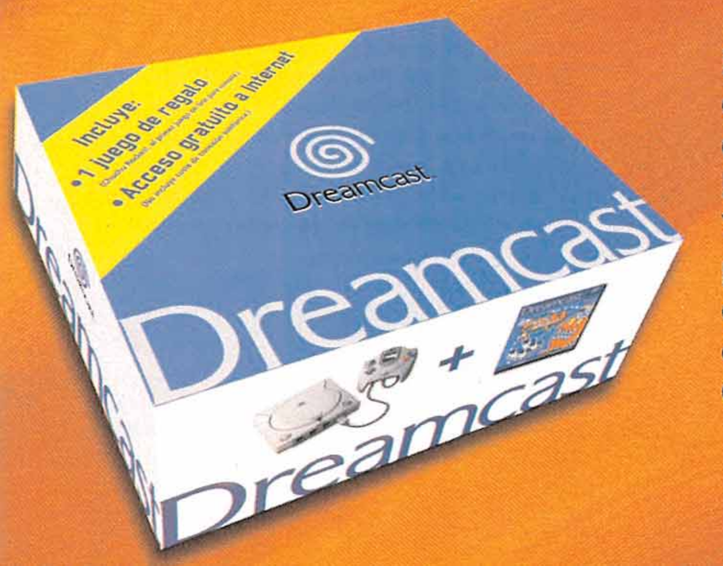
Más guerrera QUE NUNCA

Las chicas están en pie de guerra, al menos en lo que respecta al mundo del videojuego. Las protagonistas femeninas se llevan una barbaridad y una de las más aguerridas, la Julie Strain virtual, personaje central de «Heavy Metal FAKK 2», ha cambiado su aspecto para su presentación en el E3.

El diseño del nuevo personaje ofrece un "look" mucho más agresivo, salvaje y atractivo que los modelos previos que Ritual estaba preparando para el juego. Como siempre se ha dicho que una imagen vale mucho más que mil palabras, pues ahí está.

CONSIGUE QUE HAGAN MÁS EL RIDÍCULO QUE BAILANDO SEVILLANAS

LLÉVATE GRATIS CHUCHU ROCKET! CON TU DREAMCAST



Este es el momento que estabas esperando. ChuChu Rocket! Challenge es una ocasión única para dejar a esos bárbaros en el más absoluto ridículo. Y si todavía no tienes la consola más poderosa del Planeta, aprovecha esta oportunidad, porque a partir del 10 de junio te llevas gratis ChuChu Rocket! con tu Dreamcast.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL.
PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.

SEGA



Del juego AL CINE





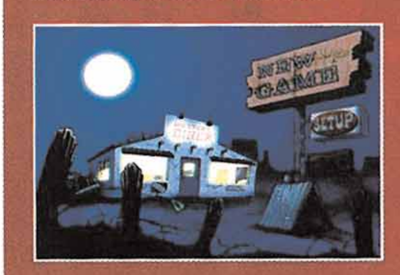


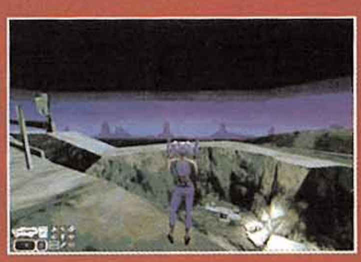


Aunque no es la primera vez que ocurre, y cuando lo normal es que la adaptación de un título pase de la pantalla del cine a la del ordenador, «SiN» aparecerá dentro de poco en formato cinematográfico, convertido en película de animación. Elexis Sinclair y su ambición de poder gracias a la manipulación genética, adquirirán así, en breve, un nuevo aspecto que sus desarrolladores originales, Ritual, no tenían previsto en un principio. En cualquier caso, este nuevo aspecto es, de verdad, impresionante.

LOS CONEJOS malignos

Hace un par de años comenzó a anunciarse en las ferias del videojuego un título de aspecto más que prometedor y título rompedor, «Space Bunnies Must Die». Ahora, el juego va a ser distribuido en nuestro país por Digital Dreams Multimedia, a un precio de 2995 Ptas.
Se trata de una combinación de fantasía, acción, terror y ciencia ficción, en que debemos acabar con la amenazadora invasión de la Tierra por parte de unos maléficos conejos gigantes, procedentes del espacio exterior (casi nada).





Vuelven LOS OLIVER



Philip Oliver (de los Oliver Twins), cabeza visible de Blitz Games, anunció el desarrollo de «Titan A.E.», basado en la licencia de la película, y que aparecerá para PC y PlayStation. Mientras que el film se estrena este mes de Junio (en el extranjero), el juego aún tardará algo más en ver la luz. La producción de aquel se basa en las últimas tecnologías informáticas, y su adaptación al mundo del videojuego se hará en forma de título de acción y aventura, conservando el aspecto de dibujo animado en que se basa .

Velocidad sobre EL AGUA

Entre los más de ocho títulos que en la actualidad tiene en desarrollo Promethean, destaca muy especialmente «WakeBoarders» que, para PC y PlayStation 2, se espera que vea la luz el próximo Septiembre.
La compañía, que ya tiene experiencia en desarrollos relacionados con competiciones acuáticas, está imprimiendo a «WakeBoarders» un estilo único en que el esquí acuático se convierte en la estrella y protagonista de la acción. Técnicamente, el juego ofrece un aspecto sobresaliente, aún a varios meses de su lanzamiento, con lo que las expectativas que está despertando son enormes.







Se escondió en las sombras

La noticia de que Acclaim tendría lista para el E3 la primera versión de lo que será «Shadowman: 2econd Coming», prevista para PlayStation 2, aunque con posibilidades también de ver la luz en PC, se quedó en agua de borrajas cuando se confirmó en la feria que el título no se iba a mostrar, de momento, pues su estado de desarrollo aún no es lo bastante avanzado. Sin embargo, esperemos que no se retrase demasiado su presentación oficial, habida cuenta de los excelentes resultados obtenidos por el título original, en versiones como PC y Dreamcast.

El futuro de la lucha

AM2, los creadores de, entre otros títulos, la serie «Virtua Fighter», están dando vueltas a nuevas ideas para hacer evolucionar el género a un nivel desconocido. Según Hiroshi Kataoka, actualmente no se puede depender únicamente del hard, que puede dar resultados tan excelentes e impresionantes como «Soul Calibur» (cita textual), ni repetir esquemas conocidos como los de «Virtua Fighter». Kataoka asegura que el futuro será espectacular y totalmente revolucionario.

Estrategia en EL FUTURO



Tras el desarrollo y lanzamiento de un único título anteriormente («Dogday»), Eyst, un equipo de programación australiano, tiene en preparación «Wartorn», juego de estrategia en tiempo real, en un entorno 3D, y que sitúa su acción en el año 2999.
«Wartorn» lleva en desarrollo desde 1997, debido a la gran complejidad del motor que utiliza, y la exigencia que sus propios creadores tenían con los resultados a obtener. El juego será distribuido por Virgin/Interplay, y hará su aparición este otoño.





HAZ PATÉ CON SU ORGULLO

PIDE TU CHUCHU ROCKET! GRATIS EN DREAMARENA



Bájales los humos a nuestros vecinos. Dales una lección de humildad en el Campeonato ChuChu Rocket! Challenge.
Si ya tienes tu consola,
puedes conseguir el juego totalmente gratis.
Sólo tienes que pedírnoslo
conectándote a Dreamarena,
y en muy poco tiempo lo recibirás en casa.

Dreamarena™

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

Oferta limitada a un juego por consola.

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL. PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.





Siente la fuerza de Juegos&Cía



La Starwarsmanía vuelve con fuerza a Juegos&Cía para presentar todos los nuevos juegos de la saga más famosa de la Galaxia. Además, este mes un especial de «Pokémon Stadium» y un montón de trucos para tus juegos favoritos. En este número, de regalo, 10 fantásticos tatuajes con los personajes más totales del mundo de los videojuegos, ¡no te los pierdas! La revista que habla de todos tus videojuegos, por sólo 395 Ptas.

Hobby Consolas te lo cuenta todo sobre el fenómeno Pokémon



El número de junio de Hobby Consolas analiza a fondo para vosotros el fenómeno Pokémon que está arrasando en todo el mundo. Además, no debéis perderos el reportaje recién sacado del horno que os hemos preparado con lo más llamativo de la nueva edición del E3 que se acaba de celebrar. También os desvelamos las claves de «Perfect Dark», el juego más deseado por los usuarios de N64, y analizamos y puntuamos juegos de la talla de «Colin Mc Rae 2.0», «Jedi Power Battles», «Chu Chu Rocket!», «Ecco the Dolphin» y «Metal Gear» para Game Boy, junto al resto de novedades más interesantes del mercado. Como remate, la guía completa de «Fear Effect», el nuevo éxito de Eidos. ¡Y todo por sólo 450 Ptas!

El sistema operativo del próximo milenio

Este mes, en PCmanía encontrarás un completo y extenso análisis del nuevo sistema operativo de Microsoft: Windows Millenium Edition, llamado a corregir los problemas de las dos versiones anteriores y mejorar las posibilidades multimedia y de Internet que se ofrecen cada día. Te contamos todo lo que debes saber sobre X-Box, la nueva máquina mitad ordenador mitad consola que aparecerá el próximo año. Además, dos comparativas interesantes y atractivas: en hardware teclados y ratones, y herramientas de diagnóstico y reparación en software. Por último, dos CDs, con las mejores demos del momento, y todo por sólo 795 Ptas.



Nintendo Acción regala un doble póster gigante de Pokémon



La revista oficial de Nintendo te ha preparado un regalo irresistible: un póster doble gigante con toda la información de los 150 Pokémon, por una cara, y con la imagen de «Pokémon Stadium» por la otra. Y para que te empapes aún más, una superpreview con todos los secretos de la nueva versión del juego, «Pokémon Amarillo Edición Especial Pikachu». El segundo plato fuerte es la preview especial de «Perfect Dark», sin duda, el juego más impresionante de la historia de N64, que te mostramos con pelos y señales. Y si te interesan los trucos, segunda tanda de trucos para «GoldenEye».

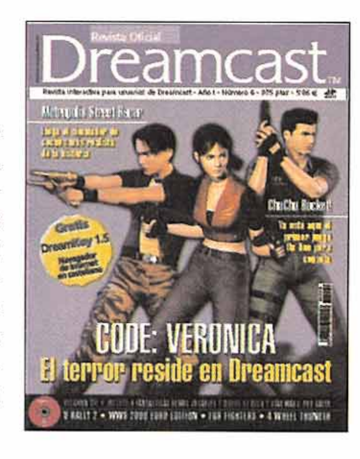


PlayManía apuesta por la acción



En su número 17, PlayManía apuesta por la acción más trepidante y, junto a una comparativa con todos los juegos de pistola y puntería, comenta títulos del calibre de «Jungla de Cristal 2» y ofrece guías completas para «Syphon Filter 2» y «Fear Effect». Completa la oferta con todas las claves para ISS Pro Evolution; un completo reportaje sobre los próximos bombazos de Sony, «A Sangre Fría» y «Destruction Derby Raw»; las últimas noticias sobre PS2 y las secciones habituales. Además, el habitual suplemento, donde encontraréis títulos de la talla de «C&C: Retaliation», «Theme Park World» o "Manager de Liga». Por sólo por 495 Ptas.

¡Demos y navegador por el mismo precio!



Este mes, la Revista Oficial Dreamcast viene cargada de regalos. Además de un nuevo volumen del Dream On, con demos jugables de «V-Rally 2», «Fur Fighters», «4-Wheel Thunder» y «WWS2000 Euro Edition», encontraréis también un disco del Dreamkey 1.5, la nueva versión en castellano del navegador de Sega. En el interior de la revista, destacan la previews de «Resident Evil Code: Veronica», el esperadísimo juego de Capcom, y «Metropolis Street Racer», el simulador de carreras de Sega. En el capítulo de novedades, la llegada de «ChuChu Rocket!», el primer juego online, recibe un tratamiento especial.

SKR ST 4T 125/150 cc

THINK FASTER

THINK FASTER

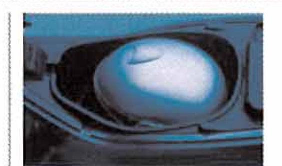
¿De qué te sirve pensar más rapido que los demás, si no te puedes mover a la velocidad del pensamiento?. ¡Ahora puedes hacerlo con el nuevo SKR!. Este nuevo modelo, en versiones 125 y 150 cc., incorpora los revolucionarios motores de 4 tiempos L.E.AD.E.R. (Low Emission Advanced Engine Range), proyectados por Piaggio para garantizar óptimas prestaciones, mayor autonomía y reducido consumo, así como menores emisiones contaminantes y rumorosidad. SKR Sport Touring: brillante, compacto, seguro y manejable, para realizar no sólo recorridos urbanos sino también viajes por carretera, sin renunciar al placer de la comodidad. Con la nueva generación SKR puedes moverte en perfecta sintonía con tu modo de pensar. ¿Qué estás esperando?. Piensa más rápido.



Potente freno de disco delantero de 220 mm



Mayor información gracias a la clara y completa instrumentación dotada de reloj multifuncional



Amplio compartimento debajo del sillín, con alojamiento para un casco integral



Nueva maleta (accesorio opcional) integrado en el conjunto deportivo del vehículo, con apoyo para la espalda del pasajero y agarres laterales. Ideal para el turismo con acompañante, con capacidad para otro casco integral

Pruébalo en la Red de Ventas Piaggio llamando a:



Piaggio rueda con Selenia Moto Rider



www.piaggio.com



L.A. 2000. EL E3 APARCA LAS GRANDES NOVEDADES HASTA EL PRÓXIMO AÑO

LUCES
Y OSCURIDAD

Ha pasado un año más, y la feria de videojuegos más importante del mundo, el E3, ha dejado atrás otra edición. Una edición en que la industria, en general, parece haberse complacido en sí misma y, asumiendo que el simple hecho de nuevas producciones o nuevas máquinas es suficiente como para crear mercado e impulsarlo a nuevas cotas, dejó un sentimiento contradictorio en una gran mayoría de profesionales y público asistente. La industria se mueve, pero el efecto de evolución y, mucho menos, el de revolución, apenas está presente. Pero, siempre hay alguna joya que hace conservar la esperanza.

Todos los anuncios oficiales sobre la celebración de la nueva edición del E3 hacían referencia, con grandilocuencia, a la misma como la más importante de toda la historia de la feria. Ciertamente, algunos datos parecían presagiar grandes cosas: la aparición de PlayStation 2 con un nutrido catálogo de juegos, la presencia de algunos equipos de desarrollo de renombre –incluyendo a Pyro Studios, con «Commandos 2» como una de las estrellas del evento–, personajes relevantes...

Finalmente, nos hemos encontrado con una de esas ferias en que todo parece quedar pendiente hasta el año que viene. La aparición de novedades reales se cuenta con los dedos de las manos, aunque sí es cierto que todos esos juegos que ya hicieron acto de presencia en precedentes ediciones están casi a punto para el próximo otoño.

¿Es esto suficiente para la feria más importante del mundo? La respuesta es simple. NO. Las impresiones que se pueden sacar de este E3 no son, en una consideración global, muy positivas. La originalidad brilla por su ausencia en el 90% de las producciones. Los estilos se mantienen y se suceden las fórmulas que funcionan: juegos de coches, shoot'em ups, deportes... Más y mejor, juegos más completos, más perfeccionados. Pero, al fin y al cabo, unos estilos harto conocidos.

La aparición de las nuevas máquinas parecía que iba a sacar, aunque fuera ligeramente, del letargo a la industria, pero PlayStation 2, a pocos meses de su lanzamiento en Estados Unidos y Europa (26 de Octubre), aún tiene un largo camino por recorrer. La mayoría de títulos anunciados se limitan a cubrir expediente, sobre todo por parte de third parties. Juegos de coches, juegos de lucha, juegos deportivos... La "fórmula", vaya. Nintendo, a su aire, con tranquilidad, anunció que el chip de Dolphin ya está acabado y poco más, y entonó un viva para sus personajes más carismáticos, Mario, Kirby, Conker, etc., que hacen nuevas apariciones en juegos de Nintendo 64. Y «Pokémon», claro, que se ha convertido en la gallina de los huevos de oro.

Sega, gracias a Dios, fue la única compañía que consiguió reunir multitudes en su stand, con un catálogo de títulos enorme, muchos de gran calidad y algunos realmente sorprendentes. Una extensa oferta de periféricos y anuncios de sorpresas para el futuro, redondearon su particular feria de novedades.

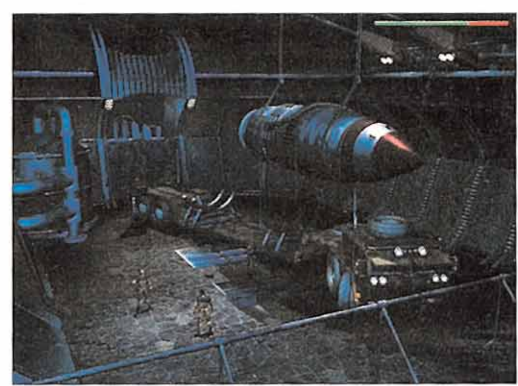
Pero, ¿y el PC? Pues la historia sigue su curso. Pocos títulos que consiguieran asombrar, aunque al menos ahí estaban. «Return to Castle Wolfenstein», «Dungeon Siege»,«Sacrifice» y un puñado más que salvaron el evento y demostraron que, en el fondo, existen buenas cosas a tener en cuenta en los próximos meses.

Pero, sobre todo, la esperanza se mantuvo gracias a un sencillo vídeo. Diez minutos de gloriosa apoteosis del videojuego en que Konami, con «Metal Gear Solid 2», consiguió que todo el público asistente al evento se pusiera de acuerdo en que, dentro año y medio, quizá las cosas empiecen a cambiar. El futuro está casi aquí, pero por favor, que llegue cuanto antes.

Reportaje

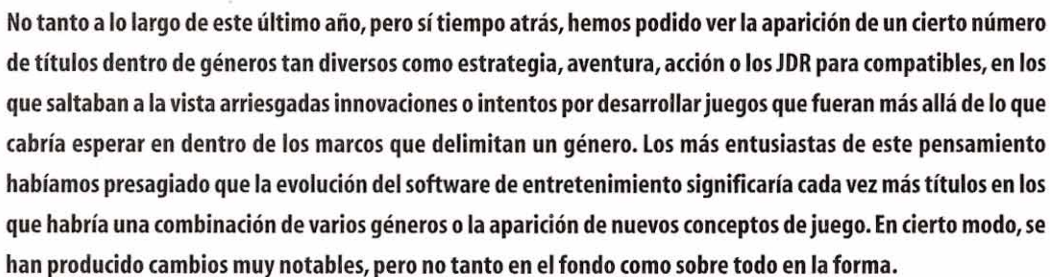
LA PERSPECTIVA PARA EL PC











No tanto a lo largo de este último año, pero sí tiempo atrás, hemos podido ver la aparición de un cierto número de títulos dentro de géneros tan diversos como estrategia, aventura, acción o los JDR para compatibles, en los que saltaban a la vista arriesgadas innovaciones o intentos por desarrollar juegos que fueran más allá de lo que cabría esperar en dentro de los marcos que delimitan un género. Los más entusiastas de este pensamiento habíamos presagiado que la evolución del software de entretenimiento significaría cada vez más títulos en los que habría una combinación de varios géneros o la aparición de nuevos conceptos de juego. En cierto modo, se han producido cambios muy notables, pero no tanto en el fondo como sobre todo en la forma.

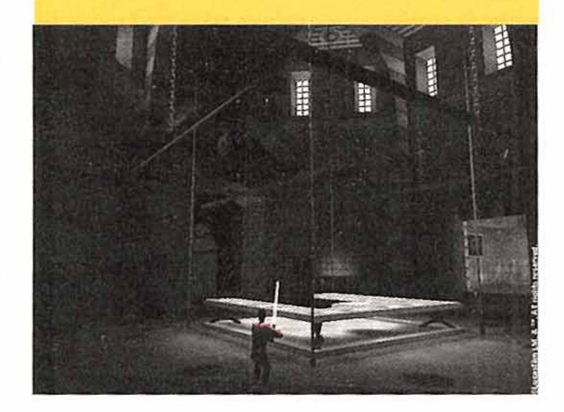
Dadas las tendencias dominantes del E3, la actualidad de los juegos para PC, al contrario de lo que muchos esperaban, ha venido a significar un cambio no sustancial, sino que se confirma la adopción de nuevas técnicas y fórmulas para presentar programas cimentados en las mismas ideas de base, ideas que parecen asegurar en principio una probada aceptación. Con toda probabilidad, las compañías toman en cuenta sobre todo las demandas del mercado para desarrollar nuevos juegos haciéndolo muy condicionadas por las pautas que marcan las listas de ventas. Prácticamente sólo la tecnología, cada vez más potente, ha motivado estos cambios.

Paso a paso, la evolución del hardware y las posibilidades de acometer juegos más extensos y complejos hace que los desarrollos sean cada vez más prolongados en el tiempo y también es muy difícil conseguir a la vez una calidad técnica excepcional y un buen nivel de optimización destinando los productos a un vasto margen de usuarios. Quizá también por esta razón, a la hora de emprender el desarrollo de un nuevo programa, los que han de hacerlo se muestran reticentes a tomar demasiados riesgos definiendo qué tipo de juego van a crear.

La ampliación en el tiempo de desarrollo que en general afecta a todos juegos de PC hace muy difícil la novedad en las ferias. Recordemos que esta industria tiene una presencia creciente en la actualidad, en el día a día que, a través de Internet o de la prensa especializada, ofrecen un seguimiento de los títulos en desarrollo. Así, eventos como E3 y ECTS se han convertido más en un punto de encuentro para personas dedicadas al videojuego en donde cada compañía pone sus cartas al descubierto para el futuro.

Seguimos a la espera

Para los títulos más esperados hay menos incertidumbre que en épocas pasadas. La aparición de «Warcraft III» parece aún muy lejana y «Commandos II» no verá la luz hasta finales de año. En una perspectiva parecida se sitúan programas tan esperados como «Heavy Metal FAKK 2», «Rune» o el peculiar «Sheet» de Empire, y también puede sumarse a esta lista el esperado «Obi Wan» según se desarrolle su realización. De «Blade» no tenemos nuevas noticias, ni siquiera estuvo presente en la feria, y a pesar de que parecía posible su aparición a lo largo del próximo verano, no nos atrevemos a realizar una nueva apreciación.



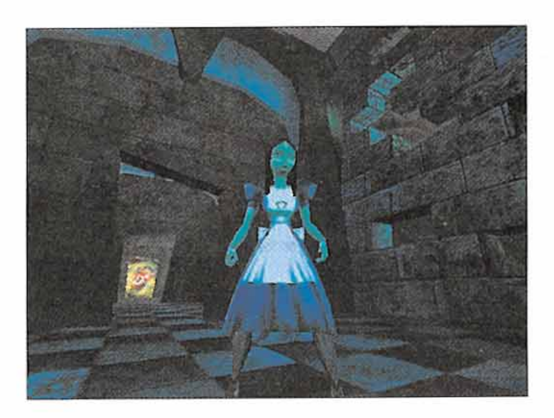
HACIA EL FUTURO

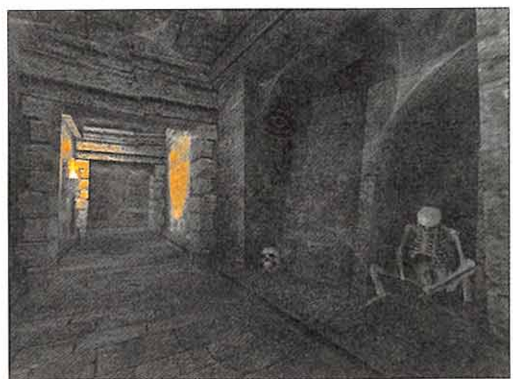
Los títulos que se preparan para PC tienen un corte no muy distinto al de años atrás y están muy delimitados en los diversos géneros existentes. Pese a ello, el PC como plataforma de juegos goza de una constante renovación, no sólo en prestaciones sino también porque está abierto a la posibilidad de romper en cualquier momento con sus propios moldes. En este momento triunfan sobre todo la estrategia en tiempo real y con los gráficos 3D, los arcades 3D y los juegos de deporte. Las aventuras gozan de buena salud, así como los JDR que ponen sus vistas en el juego online; por el contrario, los simuladores anda algo de capa caída. Fuera de estos límites, poco más. Se hecha en falta algo de frescura y de innovación.

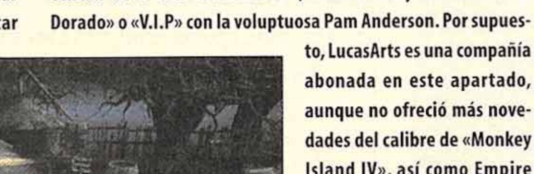
No obstante, el crecimiento, la importancia y la calidad de los juegos de PC no corren peligro; hemos podido ver algunas maravillas y esperamos otras para un breve espacio de tiempo. Aparte de esto, prevemos que la, hasta el momento, caótica situación del PC en términos de compatibilidad con APIs, kits de desarrollo y diferentes estándares parece dirigirse a una etapa de mayor estabilidad, lo que puede facilitar a los desarrolladores a arañar y optimizar las posibilidades del PC.

POR PRIMERA VEZ

E3 2000 no pasará a la historia como la edición de mayor volumen de primicias para PC, pero sí fue posible encontrar ciertos títulos en fase de gestación que se dejaron ver por primera vez. Las compañías mostraron lo que preparan para lo que queda de año y el 2000, pero dentro del escaso software que pudimos calificar







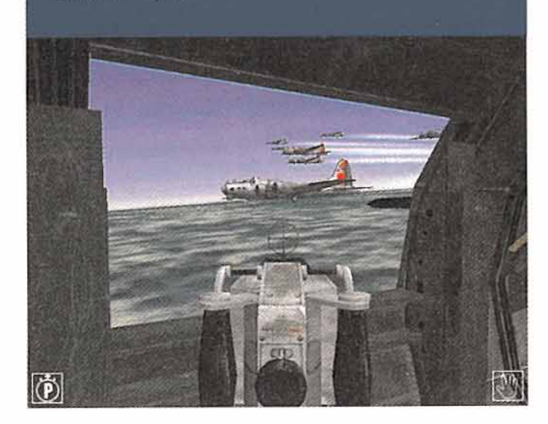
Titulares conocidos

La utilización de licencias atractivas de películas de éxito o por estrenar también sigue siendo uno de los recursos más comunes para futuros desarrollos. Dentro del universo «Star Trek» en el stand de Activision se mostraban «Voyager Elite Force» y «Bridge Commander», un simulador de combate espacial. Fox Interactive, por su parte, mostró «Buffy The Vampire Slayer» basado en la serie de TV «El Planeta de los Simios» que vendrá con una historia original y «Nadie Vive Para Siempre». Esta fórmula también estará presente en la estrategia de Ubi Soft para el futuro que basará buena parte de sus títulos en licencias de películas y licencias de TV con «Dinosaurios», «Gold & Glory The Road To El Dorado» o «V.I.P» con la voluptuosa Pam Anderson. Por supuesto, LucasArts es una compañía abonada en este apartado, aunque no ofreció más novedades del calibre de «Monkey Island IV», así como Empire que hará regresar a dos famosos detectives con «Starsky & Hutch» Otro héroe que recordaremos de una curiosa trilogía (la última película, «El Ejército de las Tinieblas») vendrá de la mano de THQ en «Evid Dead Hail To The King».



Escaso queroseno

De los alrededor de 2 400 juegos mostrados en el E3 entre PC y las diferentes consolas, sólo encontramos unos pocos títulos calificables de verdaderos simuladores de vuelo, «B17 II, The Mighty 8th» de Microprose que puede prolongarse más de lo que ya lo está haciendo «Flanker 2.5» de SSI, «Combat Flight Simulator II» y «Crimson Skies» de Microsoft, «IL-2 Sturmovik» desarrollado por Maddox Games y «Battle of Britain de Empire». Ni siquiera un monstruo como es Jane's en este sector mostró nada de «Jane's Attack Squadron». Comparando este número con el de títulos aparecidos sólo en lo que va de año, la diferencia se hace notar. Pese a que los verdaderos simuladores de vuelo o de combate no están ni mucho menos en peligro de extinción y cada vez aportan un realismo más elevado, estas maravillas tienen un sector de mercado muy específico y, admitámoslo, minoritario lo que hace que las compañías se lo piensen dos veces a la hora de emprender un desarrollo, en el mejor de los casos, complejo.



de novedad, también ha sido posible encontrar interesantes apuestas que prometen convertirse en maravillas. De los proyectos que previamente a penas sabíamos nada llamaron nuestra atención «Return To Castle Wolfenstein» de Gray Matter Software, años después de uno de los primeros y más rotundos éxitos de la compañía. Id también mostró para «Quake III» un disco de escenarios desarrollado por la propia compañía. La presentación de EA del desarrollo de «Alice» fue también una de las más destacables, una aventura en la que realizaremos un viaje al País de las Maravillas. «Evil Twin» también fue mostrado por primera vez, una aventura que se perfila como uno de los lanzamientos estrella de Ubi Soft.

Infogrames, por su parte, hizo lo propio con «Alone in the Dark: The New Nightmare», el regreso a una de las más series de más solera en el sector de los videojuegos de PC. LucasArts y su «Monkey Island IV» serán una de las novedades de mayor aceptación.

NUEVAS ENTREGAS

Las versiones de juegos de consola, como en el caso de «Metal Gear Solid», las expansiones o las continuaciones de series de éxito han comprendido gran parte del conjunto de títulos mostrados. Por fin pudimos ver algo del «C&C: Red Alert 2» y «Renegade». Se preparan ambiciosos títulos de estrategia de los que la mayoría ya tenemos noticia; «Cataclysm», «Empire Earth», «Call To Power II», «Commandos II», «Industry Giant 2»... forman parte de una ingente lista de lanzamientos. Para algunas compañías, como Eidos, el futuro pasa por un envite de continuaciones de títulos de éxito, en esta línea «Soul Reaver II», y «Gangsters 2». «Titanium Angels», de SCi, es uno de los proyectos cuyo desarrollo se nos antoja más innovador técnicamente.

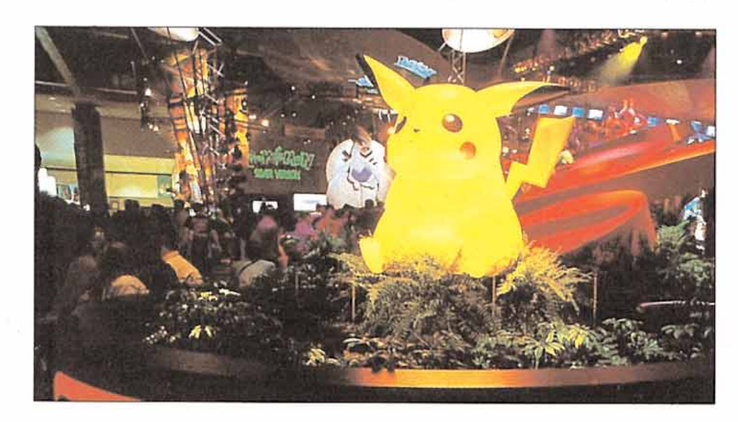
Codemasters con «Colin McRae 2» y EA con sus ya clásicas series ocupaban buena parte del escenario de juegos para PC. Y Hasbro continúa el desarrollo de sus programas más ambiciosos «Grand Prix 3» y «X-COM: Alliances».

Y así fue todo, un cúmulo de pocas novedades no esperadas.

LAS NUEVAS PLATAFORMAS JUEGOS Y MUCHO MÁS







NINTENDO

La gran N, como es costumbre, no mira a los competidores sino hacia su particular camino. Dolphin continúa en desarrollo (con el chip Gekko finalizado). Game Boy Advance no aparecerá hasta el año que viene (pese a estar acabado su diseño). Mientras, Nintendo ofrece lo que mejor se le da: Mario, Kirby, Zelda, Conker y el esperado «Perfect Dark». Y, claro, Pokémon, el verdadero maná de la compañía.

Unas declaraciones de pasada de Peter Main y Minoru Arakawa, confirmaron en la presentación que Nintendo realizó antes de que comenzara la feria que Dolphin sigue su desarrollo y que la nueva Game Boy será una realidad el año que viene.

A partir de ese momento, todas las referencias de futuro se esfumaron, y los responsables de la compañía se centraron en la estrategia para Game Boy, Nintendo 64 y Pokémon. Todo, con la participación directa de Nintendo, pues es bastante triste confirmar que los desarrollos de third parties para Nintendo 64 se limitan a un puñado de títulos para la próxima temporada. No ocurre lo mismo con Game Boy, que continúa imperando en su mercado.

«Perfect Dark», «Mario Tennis», «Dinosaur Planet» «Banjo Tooie», «Mickey Speedway USA», «Paper Mario», etc., todos con el único y característico sello de la compañía, son los grandes anuncios para N64. Junto a ellos, un título con el que Nintendo rompe todos los moldes y principios que tenía establecidos: «Conker's Bad Fur Day». La ardilla protagonista de «Conker's Quest» muestra ahora su lado oscuro, salvaje y escatológico, en una demostración de lo que Nintendo ha dado en llamar una nueva línea de oferta al usuario, establecida en tres categorías: niños, jóvenes y adultos, siendo la última donde se sitúa la nueva producción de Rare. ¿Extraño? Sí. ¿Divertido? Sí. ¿Típico de Nintendo? No.

Quizá sus planes de futuro estén perfectamente trazados, aunque no quieran desvelarlos. Pero contrasta enormemente la actual estrategia con los desarrollos que venía realizando.

Pokémon sigue siendo la gallina de los huevos de oro. Juegos como «Hey, you Pikáchu!», o «Pokémon Silver & Gold» se perfilan como las grandes estrellas para los próximos meses. El primero, para N64, basado en un control por reconocimiento de la voz, y los segundos para Game Boy, que continuarán el fenómeno Pokémon en todo el mundo.

Nintendo, de momento, vive el presente. Su futuro, con Dolphin, y figuras como Miyamoto, puede ser sorprendente, pero por ahora es un secreto absoluto. Quizá el próximo 25 de Agosto, en Tokyo, se desvelen las nuevas estrategias de la compañía.

SEGA

Para muchos, Sega ha sido la gran triunfadora de la feria en el ámbito del mundo de las consolas. Un extenso catálogo, la presentación de un buen montón de prototipos de periféricos (DVD, MP3, ratón, etc.), juegos sorprendentes y un stand que estaba repleto de público a todas horas, dan buena muestra de la salud de Dreamcast, mucho más fuerte de lo que algunos se pensaban.

Cuando todos los rumores apuntaban a que Sony barrería de la faz del E3 a cualquier posible competidor de consolas, con la presentación salvaje de PlayStation 2 y un catálogo de juegos que colmaría las ansias de los más exigentes, nos encontramos con un panorama, cuando menos curioso.

Sega consiguió acumular tal cantidad de títulos, muchos de una calidad excelente, en su stand junto a una serie de periféricos para Dreamcast, realmente llamativos, que motivó aglomeraciones casi ininterrumpidas de público, mientras otras compañías mantenían un nivel de atención ante la concurrencia tan sólo aceptable.

¿Qué había ocurrido? Básicamente, y de momento, hasta que otros servicios complementarios de las consolas no acaben de despegar, el E3 es una feria de videojuegos –quizás el año que viene hayan cambiado las cosas– y Sega hizo lo que tenía que hacer. Enseñar juegos. Muchos y buenos. Títulos como «Virtua Tennis», «Space Channel 5», «Outrigger», «Zombie Revenge», «Shen-Mue», «Metropolis Street Racer», «Samba de Amigo», «Jet Set Radio»... Algunos títulos, quizá no pudieran mencionarse como novedades "reales", al tratarse de versiones de juegos conocidos, pero no se pueden pasar por alto producciones como «Quake III Arena», en una adaptación asombrosa que no sólo clava al original de PC, técnicamente, sino que lo supera en algunos apartados con la inclusión de nuevos mapas y modelos, y con la opción multiusuario, vía Internet, como una de sus mayores bazas. Algo parecido ocurre con la versión Dreamcast de «Half-Life», que en Havas/Sierra han confirmado que, finalmente, también tendrá operativa está modalidad de juego.

Podríamos citar la lista completa de juegos, pero quizá sean demasiados, y con los ejemplos mencionados basta para hacerse una idea aproximada. Pero, además de buenos títulos, capaces de empezar a explotar convenientemente las posibilidades de Dreamcast, Sega fue hábil a la hora de mostrar un pequeño esbozo de lo que el juego online, recién estrenado, puede conseguir. Juegos como «Phantasy Star Online», que supera lo que hasta ahora se haya podido ver sobre participación en universos persistentes, en PC, implican una apuesta decidida, fuerte y muy clara sobre las posibilidades que se abren al usuario.

MICROSOFT

X-Box existe. Es una realidad, y no un proyecto. Micromanía asistió a las demostraciones que responsables de la compañía y la máquina realizaron a puerta cerrada en el E3, y con un hardware que, en palabras de sus creadores, está al 10% de su potencial final, los resultados son espectaculares a un nivel que roza lo increíble.

Microsoft parece haberlo tenido muy claro desde el principio. Su máquina está destinada a convertirse en un soporte de juegos de alta tecnología, con un objetivo claro en el juego online, servicios de Internet, DVD e interacción. Pero, a diferencia de Sony y PS2, su máquina integra, en su oferta básica, todo lo necesario: disco duro, DVD, Ethernet, etc.

Las demos contempladas demostraron la potencia de la máquina con aplicaciones en tiempo real. Eran las mismas que se pudieron ver en el Game Developers Conference. Pero, para despejar todo tipo de dudas sobre si se trataba de animaciones pregeneradas, se incluía la parada de animaciones, rotaciones, zooms y, por supuesto,





SONY

PlayStation 2 se presumía como la gran estrella del E3. Y pese a la aparición y presentación de buenos títulos, se confirmó que casi todos los ya disponibles en Japón eran los que más llamaban la atención. Pocas novedades reales hicieron acto de presencia en la feria y un número menor aún podía considerarse capaces de ofrecer una calidad elevada. ¿Acaso está fallando algo en la todopoderosa maquinaria de Sony?

Ni el bagaje de PlayStation, ni la potencia tecnológica de su sucesora, PlayStation 2, han sido capaces de colmar las expectativas despertadas en el mercado. El E3 ha servido como presentación, aunque no confirmación, de lo que se espera de la nueva máquina de Sony. ¿Por qué? La compañía nipona pretende abarcar ciertas nuevas áreas de mercado que, a día de hoy, no son realidad al 100% de sus posibilidades.

La confirmación de la fecha de lanzamiento (26 de Octubre), y la resolución de problemas de los modelos originales de la máquina japonesa (se eliminará la tarjeta de memoria con los drivers de DVD, para su incorporación en el hardware), han sido dos de los elementos que Sony más ha querido destacar. Además, su estrategia de mercado, según declaraciones de Chris Deering, presidente de Sony Europa, quiere conducir al posicionamiento de PlayStation 2 en dos frentes: la compatibilidad con PlayStation y la consideración de la máquina como un sistema de entretenimiento global.

Así, este E3 mostró un catálogo bastante discreto en número y calidad. Versiones de juegos de PC («Unreal Tournament») no daban la talla y la mayoría de títulos de third parties estaban muy verdes en cuanto a calidad y acabado. La potencia de PlayStation 2 es enorme, pero demanda gran cantidad de recursos y tiempo. Su tecnología se basa en una programación a bajo nivel, y la facilidad con que contaban los programadores, con herramientas, editores y APIs, se ha dejado a un lado.

El resultado es que se necesitan auténticos ingenieros de software para sacar provecho a la máquina, imperando la analítica frente a la creatividad. Una vez superado este escollo PS2 producirá auténticas virguerías (por ejemplo, «Metal Gear Solid 2»).

PlayStation 2 es el Amiga del año 2000. Si se exprime es genial. Si los recursos no bastan, los resultados son discretos. Juan Montes, director de desarrollo de Sony Europa, confirmó esta impresión. Hasta el E3 del 2001 no se empezarán a ver resultados relevantes. El apartado online es algo que no corre demasiada prisa para Sony. Cada mercado se está estudiando de manera particular, y las conexiones que estarán disponibles en el futuro serán distintas en USA, Japón y Europa.

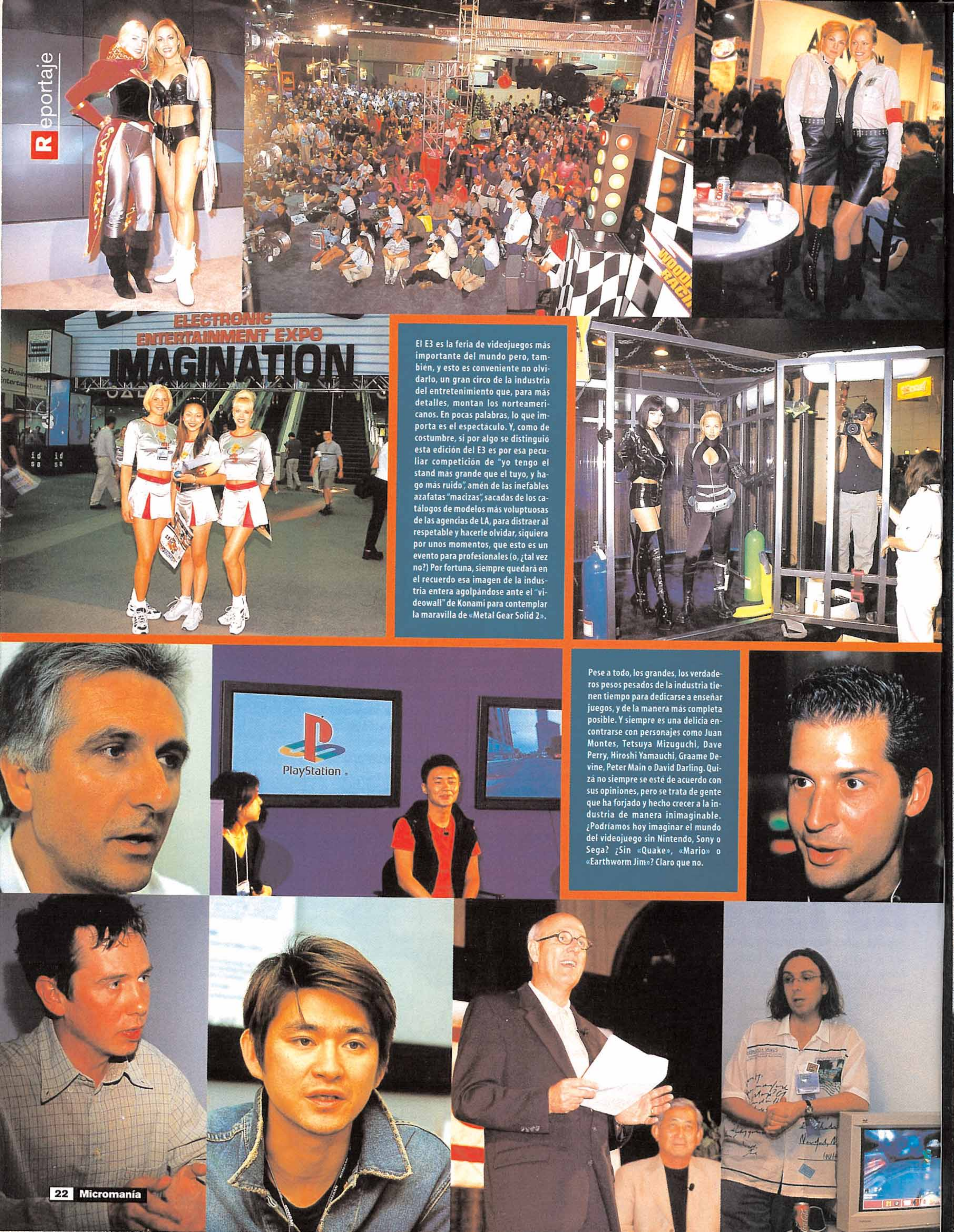
La confirmación de que PS2 tendrá la "preinstalación" para un disco duro confirma otra sospecha. Si Sony no teme a X-Box, ¿por qué la imita? Por lo que en Sony comentan, PS2 tendrá su gran momento a dos años vista. Pero, hasta entonces, ¿qué?

control directo de los personajes que aparecían en las mismas. "Two for Tango", con un robot gigantesco y una chica, en animada danza, mostraba sólo la superficie de una tecnología brutal. "Butterfly Garden", con mil mariposas volando en un pequeño jardín, que mostraba un estanque con reflejos reales y una respuesta de las entidades a las órdenes del mando de control, era asombrosa.

Muchos desarrolladores y compañías han confirmado su participación en la creación de software para X-Box. Juegos, con títulos definidos, y proyectos que por ahora permanecen secretos están ya en los planes de lanzamiento de muchas grandes, y comenzarán su producción cuando este mes de Junio Microsoft comience a repartir, por todo el mundo, los kit de desarrollo.

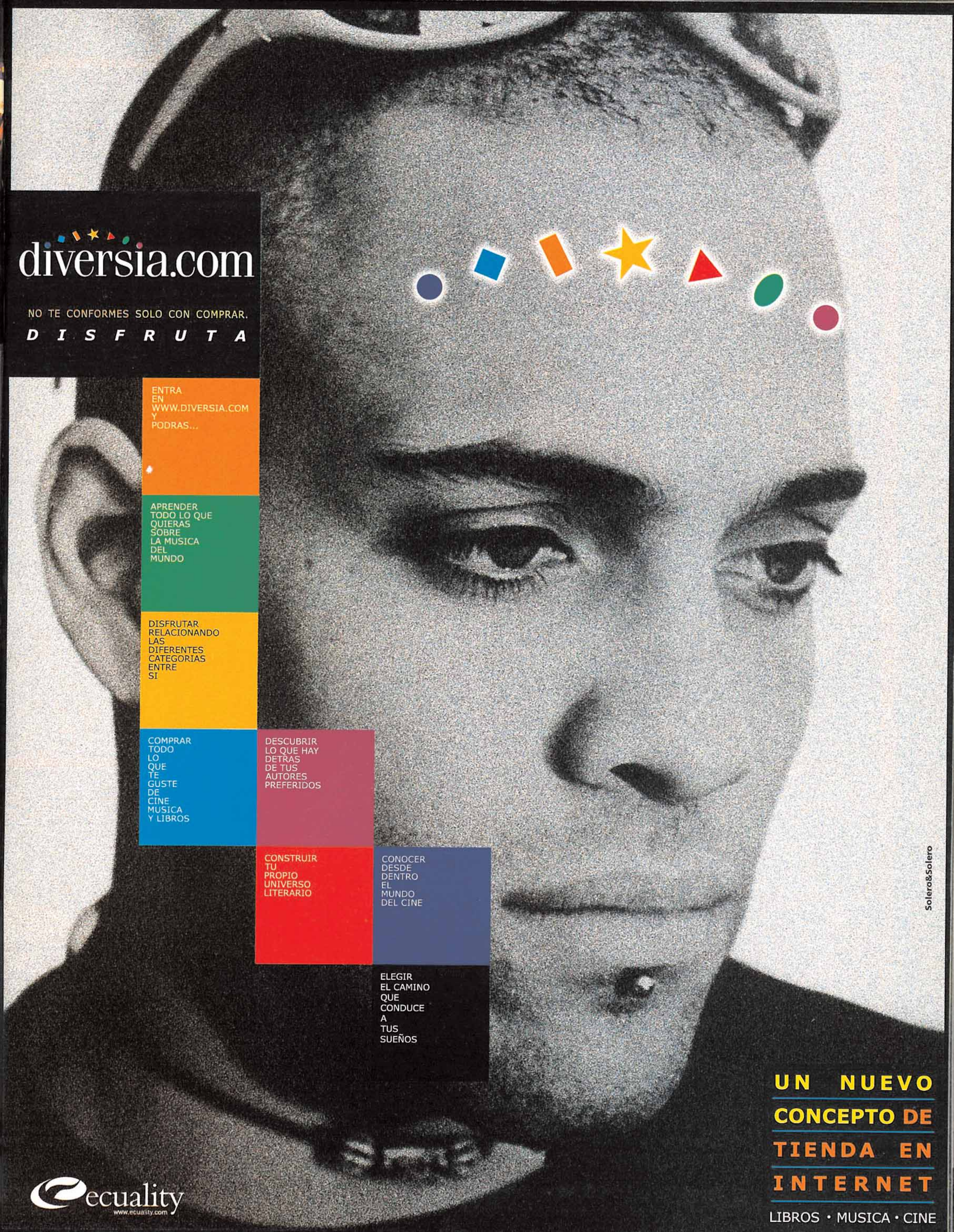
Bill Gates y Microsoft han ido directos al grano con X-Box y su intención de convertirse en líderes en el mercado de consolas. Sony, Sega y Nintendo se lo van a poner muy difícil, Pero Microsoft puede ser temible.





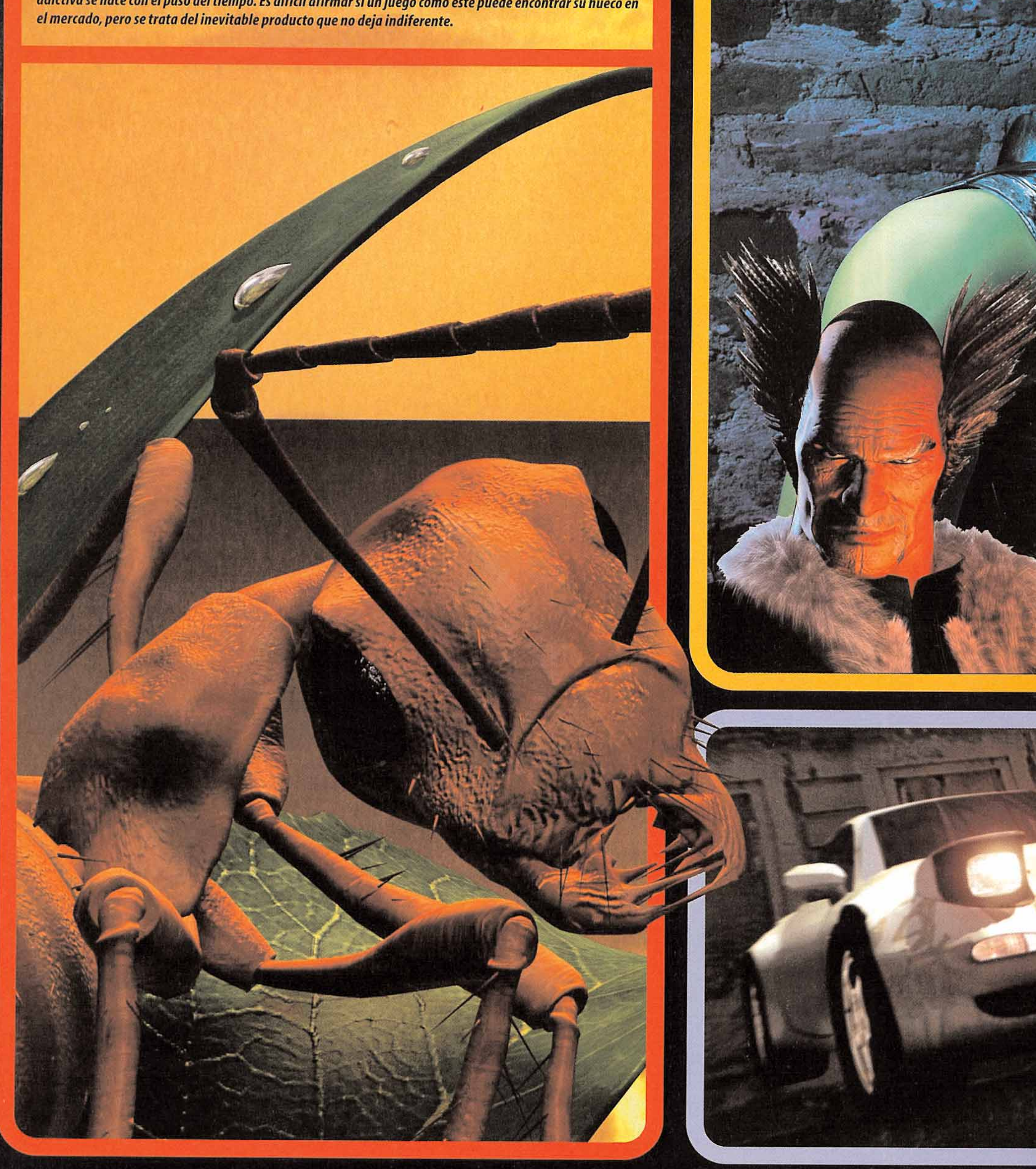
El E3 es la feria de videojuegos más importante del mundo pero, también, y esto es conveniente no olvidarlo, un gran circo de la industria del entretenimiento que, para más detalles, montan los norteamericanos. En pocas palabras, lo que importa es el espectáculo. Y, como de costumbre, si por algo se distinguió esta edición del E3 es por esa peculiar competición de "yo tengo el stand más grande que el tuyo, y hago más ruido", amén de las inefables azafatas "macizas", sacadas de los catálogos de modelos más voluptuosas de las agencias de LA, para distraer al respetable y hacerle olvidar, siquiera por unos momentos, que esto es un evento para profesionales (o, ¿tal vez no?) Por fortuna, siempre quedará en el recuerdo esa imagen de la industria entera agolpándose ante el "videowall" de Konami para contemplar la maravilla de «Metal Gear Solid 2».

Pese a todo, los grandes, los verdaderos pesos pesados de la industria tienen tiempo para dedicarse a enseñar juegos, y de la manera más completa posible. Y siempre es una delicia encontrarse con personajes como Juan Montes, Tetsuya Mizuguchi, Dave Perry, Hiroshi Yamauchi, Graame Devine, Peter Main o David Darling. Quizá no siempre se esté de acuerdo con sus opiniones, pero se trata de gente que ha forjado y hecho crecer a la industria de manera inimaginable. ¿Podríamos hoy imaginar el mundo del videojuego sin Nintendo, Sony o Sega? ¿Sin «Quake», «Mario» o «Earthworm Jim»? Claro que no.


diversia.com
NO TE CONFORMES SOLO CON COMPRAR.
DISFRUTA
ENTRA EN WWW.DIVERSIA.COM Y PODRAS...
APRENDER TODO LO QUE QUIERAS SOBRE LA MUSICA DEL MUNDO
DISFRUTAR RELACIONANDO LAS DIFERENTES CATEGORIAS ENTRE SI
COMPRAR TODO LO QUE TE GUSTE DE CINE MUSICA Y LIBROS
DESCUBRIR LO QUE HAY DETRAS DE TUS AUTORES PREFERIDOS
CONSTRUIR TU PROPIO UNIVERSO LITERARIO
CONOCER DESDE DENTRO EL MUNDO DEL CINE
ELEGIR EL CAMINO QUE CONDUCE A TUS SUEÑOS
UN NUEVO CONCEPTO DE TIENDA EN INTERNET
LIBROS · MUSICA · CINE
ecuality
www.ecuality.com
Solero&Solero

El Imperio de las Hormigas

Microids ya tiene casi a punto el curioso y atractivo proyecto de llevar una simulación de vida animal al terreno de la estrategia. «El Imperio de las Hormigas» podrá ser cualquier cosa menos tópico. Original, por momentos brillante y muy, muy atractivo, esta aproximación al género resulta tan sorprendente, como adictiva se hace con el paso del tiempo. Es difícil afirmar si un juego como éste puede encontrar su hueco en el mercado, pero se trata del inevitable producto que no deja indiferente.



Tekken TagTournament

PlayStation 2 está pegando fuerte en Japón, pero parece que la polémica, cuando no es por un asunto es por otro, persigue a la nueva consola de Sony. Los juegos tampoco son ajenos a esta problemática. Para algunos, títulos como «Tekken Tag Tournament» significan la quintaesencia del potencial de PlayStation 2. Para otros es tan sólo más de lo mismo, aunque mejorado gracias a un hardware gráfico muy sobresaliente. Y, posiblemente, ambas corrientes tengan razón. Todos los apasionados de «Tekken» encontrarán en «Tag Tournament» todo lo que les atrae, gusta y buscan ávidamente. Pero quizá, sólo quizá, los que busquen el siguiente paso en el mundo de los juegos de lucha, tendrán que esperar a «Tekken V». Todo es posible.



Metropolis Street Racer

El esperado, retrasado y cada vez y más más impresionante título de Bizarre, para Dreamcast, está mas cerca de lo que se venía afirmando últimamente, según apuntan diversas fuentes. El que ha sido desde el mismo anuncio de la máquina de Sega, uno de los proyectos más ambiciosos para esta nueva consola, toma espectacular forma, día tras día, y se perfila como uno de los títulos del género más atractivos y mejor diseñados que se hayan podido ver. No hay una fecha oficial de lanzamiento, aún, pero en el E3 la expectación levantada por este singular título, que pretende convertirse en referencia para el género en la consola, fue realmente enorme.

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

CHAT EN EL WEB

Ya que dentro de poco tendré Internet, me gustaría que pusierais un apartado de chat en vuestra página en el que se pueda hablar de juegos y hacer nuevos amigos. Mi otra petición y pregunta es que no sé qué juego comprarme si el último juego de «Drácula» o el último juego de «Indiana Jones» ¿Cuál me aconsejáis?

Hugo Álvarez. Gijón.

Nos alegramos de comunicarte que ese chat que nos comentas ya existe en Micromanía On Line, y que dentro de él podrás hablar con toda clase de gente y de los temas más dispares que puedan ocurrírsete. Y por si eso no fuera suficiente, también están los forums que, si bien no son en tiempo real, son el lugar idóneo para resolver todas las dudas que tengas de juegos, hardware, o de índole general dentro del sector.
Los juegos que nos mencionas pertenecen a géneros tan dispares que resultaría imposible recomendarte uno sobre el otro. Depende de si prefieres las aventuras puras, en cuyo caso deberías decantarte por la aventura de «Drácula» o si gustas de que tengan alguna dosis de acción, con lo que «La Máquina Infernal» y el afamado arqueólogo deberían caer en tus manos.

CRÍTICAS CONSTRUCTIVAS

Les escribo esta carta para hacer unas observaciones sobre su revista:
En primer lugar, quería felicitarles por la nueva estructura que tiene la revista, por la creación de la Zona Arcade y la Zona On Line, los posters que a veces incluyen, así como por la gran cantidad de demos existentes, toda una iniciativa. Sin embargo, tengo algunas críticas, siempre con la intención de mejorar, con respecto a la inclusión en ocasiones de noticias o análisis sobre juegos de consola, cosa que no me parece correcta, ya que Micromanía es una revista de juegos de PC y para ello creo que ya está su hermana Hobby Consolas ¿O es que acaso en Hobby Consolas se comentan juegos de ordenador? Por consiguiente, considero incorrectos los suplementos sobre la Dreamcast. Otra crítica es para el hecho de que últimamente la sección Zona Arcade tiene menos espacio ¿Por qué? ¿Es menos importante que las demás?
Por otra parte, sería interesante crear una sección donde se mostraran los mejores juegos del momento, otra donde se mostraran las mejores páginas webs sobre juegos, cine, libros y, para terminar, apoyo a Andrés Castillo (Nº 59), en su idea de colocar un calendario de fechas de lanzamiento de juegos en sus correspondientes zonas de géneros.

Francisco Manuel Castillo. Jaén.

Agradecemos tus comentarios, vuestra opinión siempre es importante para nosotros, y pasamos a comentarte algunos temas. El primero y más importante es la definición de Micromanía como una revista exclusiva de juegos de Pc; nunca en los quince años que lleva la revista en el quiosco nos hemos querido encasillar como una revista para una única plataforma, la estructura y los comentarios se han adaptado al momento y si bien es cierto que nos centramos en el PC, nuestras miras son más amplias y, siguiendo las indicaciones de nuestro eslogan "sólo para adictos" intentamos ofrecer la información que creemos interesa a los auténticos entusiastas de los videojuegos en su sentido más amplio. Es el modo de tratar la información lo que marca las diferencias entre unas revistas y otras y no el nombre de las correspondientes cabeceras.
Respecto al espacio dedicado a las secciones especializadas como Zona Arcade o Zona On Line, este depende de múltiples factores y aunque intentaremos seguir tus sugerencias, no creemos que sea bueno tener una estructura muy rígida que nos impida atender las demandas de la actualidad. Algo parecido ocurre con incluir páginas web sobre juegos, cine y libros; si surge lo tendremos en cuenta.
Por último, comentarte que, aunque lo dudes, hemos intentado mil veces publicar las fechas de salida de los lanzamientos, pero en este mercado las cosas van tan rápido que podemos hacerlo, siempre y cuando dejemos un espacio fijo previsto para publicar como Fe de Erratas los numerosos errores que se producirían ¡palabra!. Gracias por tus comentarios.

EL OTRO PRIMER COMPRADOR

En relación con lo publicado en esta revista sobre el chaval madrileño Nacho Arines, como "el primer comprador de una Dreamcast en España", he de decir que el día que él la adquirió (la noche del 13 al 14 de octubre), yo disfrutaba viendo el partido de fútbol del Barcelona - Madrid y una vez hubo finalizado, me eché unas partidas al «Sega Rally 2» en mi Dreamcast que había comprado (y no se me olvidará la fecha) el día lunes 11 de octubre, a las 13:30 horas. ¡Lo siento por el chaval!
El nombre de la tienda me lo voy a reservar, pero sí os puedo decir que no hay nada como ir con cien mil pesetas contantes y sonantes para comprar la consola y equiparla, y ponérselas encima del mostrador al dependiente. No penséis que soy un niño de papá; tengo 30 años, estoy casado y tengo una hija, además de pagar la hipoteca de un piso, pero es que llevaba meses ahorrando. Yo comprendo que todo esto es publicidad y marketing que no me publicaseis, pero que sepáis que aquí en Canarias, además de una hora menos, compramos las consolas antes.

Manuel Pérez Ramírez. Las Palmas de G. C.

En lo que a ti se refiere, nos alegramos mucho de que hayas tenido la Dreamcast antes que el muchacho que nosotros publicamos en la revista, pero eso no nos vale, pues todos los productos tienen una fecha oficial de salida y a esa tenemos que atenernos. Porque un vendedor haya sucumbido a la avaricia y al ver tal cantidad de dinero te haya dado una de las Dreamcast que tenía en su almacén preparadas para el día oficial, no significa que la información que nosotros publicamos sea falsa. ;-)

ACTUALIZACIÓN DE «CARMAGEDDON»

Soy un asiduo lector vuestro desde hace más o menos cuatro años. Mi petición es la siguiente: ¿es posible aún obtener el disco de datos del primer «Carmageddon»? Lo he buscado en tiendas como Centro Mail y otras tiendas de informática y me han dicho en todas que ya está descatalogado. Lo digo porque el disco de escenarios tiene una actualización para que el juego funcione con aceleración, porque el que viene con el juego termina bloqueándose. Por otra parte, ¿para cuándo estará «Broken Sword 3»? He oído rumores sobre su desarrollo.

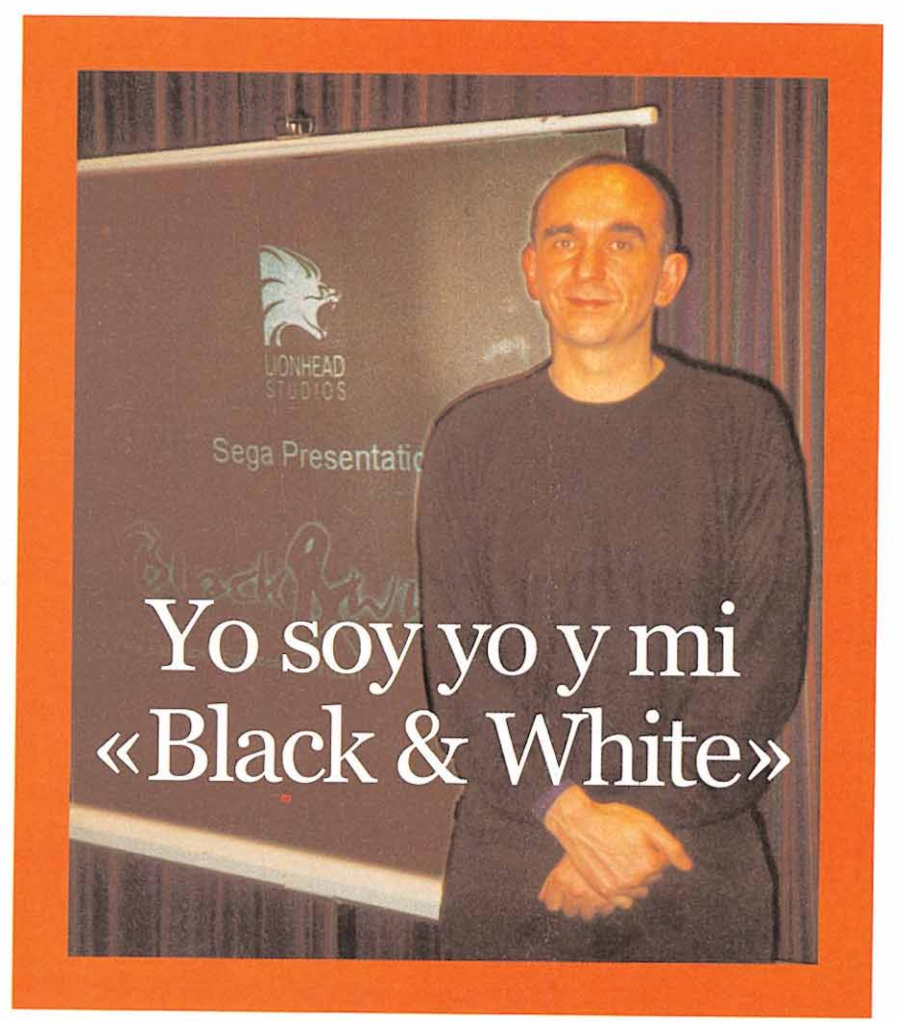
Marcos Escudero. Guadalajara.

La mejor manera para conseguir las actualizaciones de aceleración para juegos antiguos es acceder a las páginas web de las compañías diseñadoras de las tarjetas aceleradoras y bajar los archivos en cuestión, pues siempre se encontrarán las últimas versiones.
Y los rumores que has oído sobre la creación de «Broken Sword 3» no dejan de tener el valor de eso, es decir, rumores, aunque nadie descarta por el momento el hecho de que vaya a realizarse el proyecto. De hecho, cruzamos los dedos porque así sea, ya que las dos anteriores entregas no hicieron pasar muy buenos ratos.

*Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **HOBBY PRESS · MICROMANÍA**. C/ Pedro Teixeira, 8, 5ª Planta - 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**.*
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

[Peter Molyneux]

Uno de los más respetados, reputados y carismáticos diseñadores de todo el mundo. Pero, también, afable, accesible y entusiasta de su trabajo. Peter Molyneux no es una estrella. Y se nota. Sus juegos son su mejor carta de presentación. Y su último proyecto, «Black & White», puede hacer temblar los cimientos de la industria del software, abriendo caminos desconocidos, hasta la fecha.



Yo soy yo y mi «Black & White»



El creador de **«Black & White»** nos descubre los secretos de su proyecto más ambicioso



Fue a mediados del pasado mes de Abril cuando, en respuesta a la cordial invitación de Sega España, Micromanía se acercó hasta la carismática ciudad de Londres para encontrarse con uno de los personajes más respetados del universo del videojuego, Peter Molyneux. La excusa no era otra que la presentación en sociedad de lo que será «Black & White», cuya aparición para Dreamcast se puede considerar como uno de los golpes estratégicos mejor asestados que la compañía nipona podía esconder de cara a su campaña del 2000.

Peter Molyneux no necesita presentaciones y, a estas alturas, «Black & White» tampoco (ver Micromanía 61, Febrero del 2000). Creador del "God Game", orador brillante y ágil conversador, lo que Molyneux tiene entre manos es algo más, en apariencia, que un simple juego.

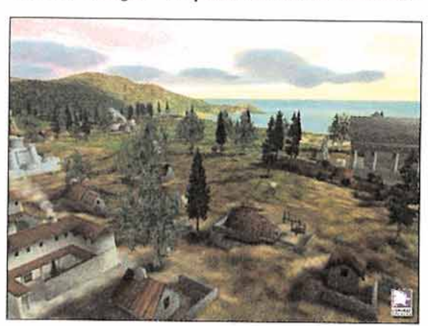
A primera vista, «Black & White» no se aparta en exceso de la habitual línea de producción y diseño de Molyneux: una figura divina, un mundo a nuestra disposición y, en nuestra mano, los hilos del demiurgo que gozan de poder y decisión para hacer y deshacer. Pero, en esta ocasión, hay algo más. Antes, títulos como «Populous», «Theme Park» o el mismo «Dungeon Keeper» –es bueno ser malvado–, ponían al jugador en la antesala de la divinidad, como supremo hacedor y dirigente de voluntades. Pero ahora se trata de una voluntad: la criatura.

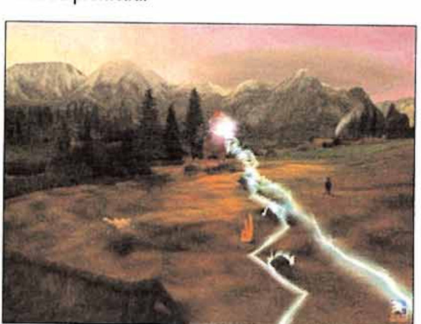
"Alter Ego" del jugador en el desarrollo de la acción, pero autónoma, a un tiempo, la criatura –o las criaturas, pues existirán un total de trece diferentes a escoger– es quizás uno de los más avanzados pasos en Inteligencia Artificial jamás dados en un videojuego. Aquí no se trata de simular, sino de aprender. ¿Cómo? Eso, depende del jugador, capaz de moldear, a su imagen y semejanza, a un ser virtual según sus deseos, apetitos y habilidades. El mundo, según Molyneux, será nuestro en «Black & White». ¿Estamos preparados para ser un dios? ¿Estamos preparados para diseñar una historia, que sólo depende de nosotros mismos? Podría parecer presuntuoso afirmar que se ha llevado vida al interior de un juego, pero «Black & White» es la prueba palpable.

Y, con un proyecto tan ambicioso, Dreamcast como meta. Como niño con zapatos nuevos, Molyneux afirma que «Black & White», su nuevo "juguete", es un diseño de consola. Y el entusiasmo que demuestra por este formato que, hasta ahora apenas sí había llamado su atención, no es fingido. El mundo de las consolas ha llegado al punto desde el que, según Molyneux, arranca un nuevo camino. El camino de la versatilidad, de la imaginación y la flexibilidad. De dejar atrás las limitaciones y de afrontar un nuevo universo, el juego online, en toda su plenitud.

La sencillez que demuestra «Black & White» en sus formas así lo quiere atestiguar, con un diseño limpio, claro y que invita a sumergirse en un nuevo universo de sensaciones. Tan reales como se desee. Por ejemplo, Molyneux afirma que es posible reproducir en el interior de «Black & White» la climatología real, o las fases de la luna que se estén produciendo en la vida cotidiana. Basta con conectar Dreamcast, vía Internet, a un servicio meteorológico (bueno, al menos en el Reino Unido), y descargar unos datos que se acoplarán al juego. Basta llevar nuestro "alter ego" al ciberespacio y encontrar a otros jugadores que hagan lo propio con los suyos, intercambiando datos, experiencias (y algo más). Todo, para culminar en una experiencia única, pues «Black & White» es el sueño de Molyneux hecho realidad. Un sueño en el que cada usuario disfrutará de una historia íntima e irrepetible, cuya evolución sólo depende de sus acciones, en un mundo vivo, cambiante y siempre diferente.

¿Sueño, o realidad? Charlamos con Peter Molyneux sobre la verdad de «Black & White», y cómo su carrera ha evolucionado.







“Posiblemente, «Black & White» sea mi último juego para PC...”

MICROMANÍA: Parece que casi todos los juegos en que has estado involucrado, parten de una idea básica similar: un dios que actúa sobre un mundo.

PETER MOLYNEUX: *No exactamente. Bueno, al menos creo que la consideración exacta no es esa. Siendo más precisos, todos y cada uno de los juegos que pueda haber creado a lo largo de los años se basan en la idea del control sobre personajes. «Populous», «Powermonger», «Magic Carpet», «Syndicate», «Theme Park», «Dungeon Keeper»... Todos parten del mismo concepto: pequeños personajes sobre los que, como jugador, puedes tener mayor o menor influencia. Gente sobre la que puedes actuar de distintas maneras: siendo benévolo, cruel, etc. Pero estoy seguro que algún día tendré la audacia necesaria como para desarrollar un juego que parta de una idea diferente. Sin embargo, y de momento, esa misma idea de estar en un mundo que puedes modificar por muy distintas vías es la que he encontrado más fascinante desde que hago juegos.*

MM.: En cualquier caso, en todos tus proyectos el jugador siempre aparece asumiendo el rol de un dios o similar. En este sentido ¿es «Black & White» el juego que siempre quisiste crear?

P.M.: *Es, desde luego, el mejor juego en el que he trabajado y el mejor que haya podido imaginar. Es algo de lo que me siento muy, muy, muy orgulloso. Lo que se puede ver del juego en este momento es el resultado de dos años de trabajo muy duro. Toda mi experiencia en el desarrollo de juegos, así como la del resto del equipo que compone Lionhead, se ha puesto al servicio del proyecto más ambicioso que jamás hemos afrontado. Y todos los miembros son, de verdad, genios en sus específicas áreas de trabajo. Sólo así ha sido posible hacer algo como «Black & White».*

Quizá la clave en que se asienta todo el proyecto sea que «Black & White» es un juego totalmente distinto a cualquier otro programa que puedas imaginar. Y es por algo tan sencillo como que existe un guión auténtico detrás de todo. Ningún otro de mis juegos había tenido jamás esa “razón de ser”, un “sentido” a su existencia. No había un porqué. En cierto sentido me siento algo estúpido al no haber planteado antes esa piedra angular en otros títulos.

Algo que siempre, en todos los juegos que he desarrollado, me ponía muy nervioso es que cada vez que un desarrollo estaba en marcha y lo presentábamos, los periodistas siempre me hacíais la misma pregunta: “¿Cuál es el objetivo del juego?”. Y no había respuesta. Me he encontrado multitud de veces respondiendo cosas como: “bueno, básicamente superar tantos niveles”, o “conseguir matar al enemigo final”, o algo así.

En «Black & White» hay un concepto muy sencillo que está perfectamente definido: el final del guión es el final del juego. Es como una novela, la comienzas, vas conociendo la trama y el desarrollo hasta llegar a un desenlace.

MM.: Sí, pero, al mismo tiempo, por lo que sabemos, no habéis querido desvelar la mayor parte de esa trama aún, y no tenéis intención de hacerlo hasta que el juego esté completamente acabado y listo para su lanzamiento.

P.M.: *Bueno, eso se debe también a que es difícil asimilar y comprender, sin ver el juego, cómo funciona y se desarrolla esa trama. No se trata de un guión al estilo de un juego como «Zelda», uno de mis grandes favoritos de siempre, sino que se trata de algo que está íntimamente relacionado con la propia acción del juego. El guión existente de «Black & White» que escribí inicialmente está enfocado sobre todo para el trabajo interno en Lionhead. Es algo que sólo se puede descubrir durante la acción del juego porque la interacción que existe con esa simulación de un mundo que ofrece «Black & White» define, literalmente, el devenir del mismo. Y esa interacción no se limita sólo a lo que el jugador haga, sino a todo lo que ocurre en ese mundo, tenga una intervención directa, o no, el usuario. De otro modo, la historia que tú puedas descubrir en tu juego será distinta a la que yo descubra en el mío. Simplemente porque tú eres un “dios” distinto a mí.*

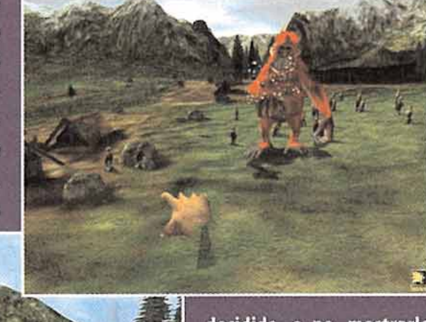
MM.: Otro aspecto interesante es el que concierne a la criatura que representa al jugador. ¿Cómo surgió este concepto y este personaje? Hasta la fecha, en todos tus juegos el papel de dios no tenía una representación “física” en la acción. ¿Es esta criatura una encarnación física, o posee además un carácter autónomo que no depende del jugador?

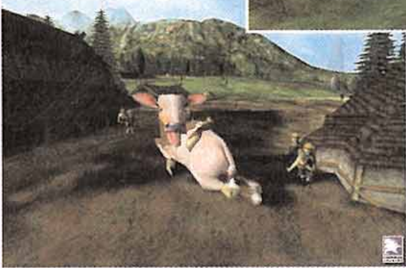
P.M.: *La evolución hasta llegar a la criatura tiene su historia paralela en la evolución que han llevado todos mis juegos. Es más sencillo crear un país que un mundo. Es más sencillo crear una ciudad que un país. Es más sencillo crear un personaje que una ciudad. Y la criatura es la recreación y simulación de un único personaje. «Populous» era la simulación de un mundo. «Powermonger», de un país. «Syndicate» era la simulación de una ciudad. «Theme Park» era la simulación de una pequeña parte de una ciudad. Y, después, aparece «Black & White» que es la simulación de un mundo, pero también de un único personaje.*

MM.: Algunos apartados de «Black & White», en cualquier caso, parecen inspirados en tu anterior trabajo, «Dungeon Keeper». Quizá partes del interface, que ahora se repiten en esa mano que lo controla todo, aunque simplificando y optimizando el sistema. ¿Podemos considerar a «Dungeon Keeper» como un “experimento”?

Dos naturalezas

¿Cabe la posibilidad de que una criatura de carne y hueso (al menos virtuales) posea una doble naturaleza terrena y divina? Lo que podría pasar como una inquisición teosófica no es más que la definición más certera de lo que es la Criatura en «Black & White». Una representación virtual del jugador en un mundo que evoluciona, aún sin nuestra intervención, pero que al tiempo se muestra como entidad propia, individual y única, que aprende de nuestras enseñanzas, pero se educa en plena libertad. La guía, sin embargo, deja su fruto, pues nuestra criatura, finalmente, será aquello que nosotros queramos que sea, en función de lo que hemos decidido, o no, mostrarle. Puede ser una entidad virtuosa y llena de bondad, o el hijo de perra más atroz que haya pisado tierra (aunque sea virtual, claro).





La Criatura es uno de los hallazgos más importantes de «Black & White», en un estado incluso de mayor importancia que en «Dungeon Keeper» implicaba ser el personaje malvado de la “película”. Molyneux, como de costumbre, vuelve a marcar el camino y, a buen seguro, más de una influencia llegará en videojuegos futuros, procedente de «Black & White».

P.M.: *No, en realidad no. «Dungeon Keeper» era el juego que era, sin más. Lo que sí resulta interesante de «Dungeon Keeper», que creo que es una de las mejores ideas que se me hayan podido ocurrir hasta ahora, es jugar con el concepto de ser malvado. Pero también he de decir que quizá con «Dungeon Keeper» llevamos esa buena idea de la teoría a la peor aplicación práctica que pudimos hacer. El interface fue el punto negro. Decenas de iconos, barras, etc., que era el peor sistema posible para controlar todas las posibilidades de acción e interacción que habíamos planeado. Puedo confirmar que nadie ha llegado a descubrir todas y cada una de las posibles acciones del juego, porque quedan tan disimuladas con ese tipo de interface que resulta imposible hacerse con ellas.*
Así, cuando comencé a dar vueltas a «Black & White» tenía clara la idea del interface: no quería un solo icono rondando por la pantalla. En cierto sentido se puede considerar un concepto de juego específico para una consola. Cuando enciendes una consola y empiezas a jugar, no tienes un teclado, no tienes un ratón, no tienes un periférico que te permitan controlar a la vez varias ventanas, una decenas de iconos y pulsar cuatro o cinco teclas en un movimiento rápido. Sólo tienes un mando y una ventana de acción en pantalla que te sumerge en un mundo. Así de simple. Y así de directo.

MM.: Con esta aproximación tan simple y directa a un juego, da la sensación de que resulta mucho más complejo integrar todas las acciones que ofrece un título como «Black & White».
P.M.: *Al principio me sentaba a darle vueltas a ciertas ideas. Y pensaba: "quizá con la inclusión de un icono, o dos, podría mejorar este apartado. Quizá así pudiera controlar mejor esta características de la criatura, o esta otra..." Pero, al final, la respuesta estaba clara. No. Ese no era el camino; no hacía más que complicarlo todo. Debía existir un método mucho mejor y más sencillo de hacer las cosas. Y, a medida que se iba desarrollando «Black & White» se iban despejando todas las dudas y viendo que la manera más simple de actuar es hacer algo directamente. Si se le quiere dar algo a la criatura, ¿por qué volvernos locos pulsando un icono de seleccionar un objeto, luego a la criatura y luego otro para realizar la acción de "dar objeto"? El método más sencillo es coger ese objeto y dárselo a la criatura, sin más. Y funciona. Cierra los ojos y piensa en cómo te desenvuelves en el mundo real. Si vez un objeto y lo quieres coger, lo haces, sin más. Si en «Black & White» quieres darle algo a tu criatura, coges ese objeto, se lo enseñas y se lo acercas para que lo coja. Y si quieres arrojarlo, se lo quitas y lo lanzas donde quieras. Y tu criatura entonces aprenderá que puede lanzar cosas.*

MM: Entonces, parece que éste es el tipo de diseño que, obligatoriamente, fuerza a trabajar en el desarrollo de una tecnología que lo soporte.
P.M.: *Sí, ¡oh, sí! Así es, en efecto.*

MM.: Con Dreamcast en mente, de este modo, ¿cuál es el apartado más complejo de «Black & White»? ¿Desarrollar esa tecnología, adaptarla a una consola como Dreamcast o integrar ambos conceptos en el más perfecto engine 3D que se pueda imaginar?
P.M.: *Puedo asegurar que hacer un engine 3D es la parte más fácil de cualquier desarrollo, porque puede ser tan flexible como se desee. Se necesita un engine 3D para mantener una tasa constante de cuadros por segundo, para representar unos gráficos, etc. Pero la simulación de una ciudad, la simulación de la criatura y la historia, ese conjunto, es lo que realmente se puede considerar complejo en «Black & White». La ciudad evoluciona de un modo, la criatura de otro y la historia, finalmente, se nutre de un concepto original más esas dos carreras paralelas, y todo se une, se retuerce y crea la sinergia necesaria para formar algo nuevo, mayor y más complejo. Conseguir eso y, además, el equilibrio necesario entre el realismo de la simulación, la diversión y la jugabilidad, es la parte más difícil de todo el desarrollo.*

MM: Pero hasta ahora, todos tus juegos habían sido desarrollados para ordenadores que son un soporte muy distinto al de una consola. En Dreamcast, incluso siendo una máquina realmente potente, no se dispone de un teclado, no se dispone de un disco duro... existe un sistema cerrado que puede llegar a crear alguna limitación. ¿O no?
P.M.: *«Black & White», realmente, es un concepto de juego de consola, como ya hemos visto. Y posiblemente, «Black & White» sea el último juego que vaya a desarrollar para PC. Desde mi punto de vista las consolas han llegado a un punto en que son mucho más interesantes de lo que nunca fueron, y merecen toda mi atención. Hasta ahora, pensar en una consola era pensar en tener que sacrificar tal o cual apartado del juego que tenías en mente, no poder contar con la memoria adecuada... Y el PC constantemente te está exigiendo más y más recursos, cuando con ciertos trucos de programación se pueden llevar adelante muchas buenas cosas. Pero, ahora, 16 MB, como tiene Dreamcast, son más que suficientes para desarrollar cualquier proyecto. Dreamcast, por otro lado, es un hardware que cuesta mucho menos que cualquier PC y te ofrece unas prestaciones magníficas. Existe un chip gráfico que te soluciona casi todos los problemas que te puedas encontrar en este apartado, y así con todo. Las nuevas consolas son ahora mucho más interesantes y potentes que nunca y permiten ser más creativo. Odio los teclados, odio los periféricos y todas esas cosas que rodean al PC. Cada vez que voy a un show como el E3 vuelvo deprimido. Casi todos los juegos de PC que aparecen como novedad tienen una relación directa con tecnología punta: procesadores de 1 GHz, tarjetas gráficas asombrosas, requisitos de memoria salvajes... Si tengo que afrontar el desarrollo de un juego que me va a llevar dos años, por término medio, ¿cómo puedo estar preparado para esa evolución tan vertiginosa, que va a dejar, aparentemente, obsoleto mi proyecto en el apartado técnico, ya que en teoría podría ser mucho más complejo en este aspecto? No se puede, sencillamente. Pero eso no ocurre en las consolas. Tú sabes y yo sé lo que Dreamcast tiene, y lo que no. Y si quiere hacer algo más complejo, tengo que trabajar más duro. Y si quiero hacer un engine 3D más potente, tengo que trabajar de manera más inteligente. Estoy realmente contento trabajando en el mundo de las consolas, que ahora me brindan todo lo que necesito. Incluso en el apartado online. Todos mis juegos siempre han contado con una opción multijugador, y eso es algo que ahora también es un hecho con Dreamcast.*

El hogar de un dios

¿Dónde habitan los dioses? No es el Olimpo, pero casi. Como representante en la tierra de la divinidad presente (o sea, el jugador), la Criatura encuentra acomodo en un recinto que se podría denominar "sagrado" que, además, es la historia escrita de las acciones, buenas o malas, del usuario. Un archivo viviente que, además de representar el mundo en que se desarrolla «Black & White», es posible revivir cualquier peripecia e, incluso, echar marcha atrás y repetir acontecimientos a partir de un determinado momento cuya trascendencia nos superara en el instante en que se desarrolló. Sólo los dioses se pueden permitir cosas así, claro.





Aunque no es muy amigo de las entrevistas, Peter Molyneux, es uno los grandes personajes de esta industria. Hablar con él fue todo un lujazo. En la imagen, junto a Francisco Delgado, el redactor jefe de Micromanía.



Divina estrategia

Estrategia en... ¿Estrategia en tiempo real? ¿En 3D? ¿Con la opción de multiusuario, además, como una de sus bazas más importantes? Sí. Eso, y mucho más, es lo que «Sacrifice» está cociendo, a un fuego algo más rápido que otras producciones de la compañía, en el horno de Shiny. Soplan vientos de renovación en la compañía liderada por Dave Perry; desde Micromanía –gracias al acceso que hemos tenido a este explosivo título–, podemos afirmar que «Sacrifice» mantiene, mejora y supera el nivel que en aspectos como originalidad, extravagancia, calidad, diversión, tecnología y atractivo, marcan el estilo único e inimitable de Shiny. Esta será la nueva joya de la compañía, en un exclusivo acercamiento previo a su presentación oficial.

- Compañía: **SHINY/INTERPLAY/VIRGIN**
- En preparación: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

Sacrifice

Suena algo extraño saber que Shiny, entre cuyas producciones se encuentran juegos claramente orientados a la acción, con ligeros toques de aventura, se haya podido lanzar al vacío y entrar de lleno en un género que, en teoría, no es el suyo (y en el que, por cierto, la competición es cada día más feroz), como la estrategia en tiempo real. Sin embargo, todo tiene truco, por decirlo de algún modo.

Shiny posee un estilo único e inimitable de hacer las cosas. En cualquier caso, y sea cual sea el resultado final de «Sacrifice», será casi imposible que nos encontremos con algo que se pueda calificar como típico en ninguno de sus apartados. Pero el señor Perry no es un aficionado, y tiene muy claro cuál es su trabajo en Shiny, como presidente de la compañía: encontrar los mejores programadores y diseñadores, y formar grupos de trabajo para conseguir resultados sorprendentes. Y, así las cosas, con un equipo como RHC, formado por talentos procedentes de compañías que han cosechado éxitos como, entre otros, «Starcraft», veamos qué se esconde tras lo que será «Sacrifice».

ABRE TU MENTE

Como es costumbre en Shiny, hay que tener una mente abierta a nuevas ideas y conceptos, cuando se trata de abordar el contenido de cualquiera de sus producciones. Cualquier prejuicio o idea preconcebida sobre un género, puede echar por tierra las posibles impresiones derivadas de un título "made in Shiny", aunque no es menos cierto que lo que podamos ver destierre de un plumazo, como es costumbre, esos prejuicios que tengamos. «Sacrifice» no será una excepción en este sentido. La idea básica de la que parte es tan simple como coger un mundo dominado por la magia, aderezarle todas las posibilidades que brinda un engine 3D de última generación, agitar bien y servir un cóctel en la copa de la estrategia en tiempo real. Bueno... quizá no tan simple.

La estrategia de combate, concepto en que se cimenta la acción de «Sacrifice», permitirá participar desde uno a cuatro usuarios, controlando poderosos hechiceros, mágicas criaturas y monstruos y usar cientos de encantamientos y hechizos en un magnífico y ostentoso paisaje tridimensional. Mundos

«Sacrifice» viene para demostrar que el género de la estrategia no sólo no está estancado, si no que aún se le puede sacar mucho jugo, como quiere dejar claro Shiny

vastos en amplitud, capaces de dejar boquiabierto al jugador debido a su inmensa belleza plástica –casi tan elevada como su tamaño–, en los que la libertad de movimientos es prácticamente total, pudiendo contemplar el entorno que nos rodea desde casi cualquier punto, y a través de múltiples ventanas que se pueden abrir de manera simultánea en pantalla, para no perder detalle de la acción, allí donde se esté produciendo.

Quizás una de las características más peculiares de «Sacrifice» es su estructura de diseño y espléndido interfaz de usuario, que permitirán un uso de innumerables funciones sin apenas hacer otra cosa que manejar el ratón y controlar un puñado de atajos de teclado.

En «Sacrifice» la acción se basará en el control directo de un hechicero que combatirá contra otros personajes de similares características y que poseerán habilidades muy parecidas a las suyas. Estos rivales pueden ser controlados por la máquina o tratarse de cuatro usuarios humanos. Sí; por vez primera, Shiny pone la carne en el asador para hacer del juego multiusuario algo más que una opción, y enfatizar la posibilidad de acción on line, con todo lo que ello conlleva.

Estos hechiceros tienen como misión principal satisfacer las ansias de devorar almas de uno entre cinco dioses posibles, a los que sirven. No estamos hablando de un "God Game", puesto que en el juego nuestro papel no es directamente el de encarnar una divinidad, sino servirla. A cambio, recibiremos poder y nuevas habilidades, que mejorarán nuestro potencial.

Las tierras dominadas por estos dioses son sus creaciones. Islas que flotan en el espacio y cuya composición y arquitectura están definidas por estas deidades y, generalmente, dedicadas a ensalzar sus peculiaridades. Así, el hechicero que mejor sirva a estos dioses, será el que mayor recompensa obtenga.

Los hechiceros, con sus potenciales básicos y adquiridos, puede convocar criaturas para atacar a sus adversarios o, directamente, destruir a sus oponentes utilizando la magia. Estos hechizos que el personaje principal utiliza no sólo pueden ser ataques directos, sino encantamientos que afecten al entorno o alteren los elementos climáticos. Así, podemos obtener resultados como el despeñamiento de un grupo enemigo en un desfiladero, o el achicharrar al adversario, mediante un rayo conjurado en una nube de tormenta. Eso sí, a toda costa habrá que defender el altar en que realizamos nuestras ofrendas a los dioses puesto que si este es destruido, nuestra intervención en el juego habrá finalizado, aún cuando nos sobrevivan hordas de criaturas.

TÉCNICA Y COMBATE

A diferencia de la gran mayoría de títulos del género, «Sacrifice» no es un juego que hará un especial énfasis en la obtención y gestión de recursos como tales. Aunque esa gestión existirá, su peso específico no es excesivamente grande ya que todo se enfoca a que se consuma muy poco tiempo en esta actividad. La acción se centra en la estrategia de combate y, gracias a ella, podremos ganar esos recursos necesarios para potenciar nuestra capacidad y habilidad, puesto que es el sacrificio de criaturas

Criaturas celestiales

Es la gestión y creación de las diferentes criaturas que se ponen a nuestro servicio lo que marca la diferencia en «Sacrifice», con respecto a otros títulos del género. No sólo se convierten en nuestra principal baza de triunfo ante el ataque o defensa de un eventual enemigo, sino que son, al mismo tiempo, nuestra fuente de recursos.

En principio, se podría considerar que no existe una extrema distancia entre el tipo de "unidades" que podemos encontrar en «Sacrifice» con respecto a otros juegos. Existen terrestres, aéreas, anfibias… de distintos tamaños y potencia. Cada una, con sus especiales habilidades y dispuestas para unas tareas más que para otras. Pero, el modo de representar las fuerzas y la potencia de combate, en la práctica, no tiene parangón con ningún otro producto. La magia, asimismo, juega un papel esencial en este apartado.

La guinda del pastel la pone el exquisito gusto –dentro de la extrema extravagancia que caracteriza a Shiny, cómo no– que posee el diseño de estas criaturas. El tremendo trabajo invertido en los pasos de diseño, desde el boceto inicial al modelo final, responde al ímprobo esfuerzo realizado, asimismo, en el diseño global del producto, desde el gráfico, hasta el de acción, pasando por el del interfaz de usuario.

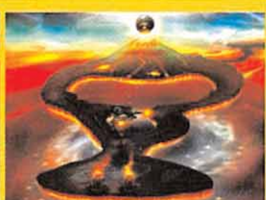










Saxs, Versión 2.0

La base de la tecnología de «Sacrifice» se encuentra en el engine desarrollado para «Messiah», pero con la importante diferencia de que su estructura de deformación y generación de mallas en tiempo real se aplica a todo el entorno gráfico, y no sólo a los modelos 3D. La aplicación práctica de esta teoría se plasma en unos escenarios, personajes y efectos gráficos, a tenor de lo que ha podido ver Micromanía, apabullantes y de una calidad extraordinaria. Y, aunque parezca lo contrario, el diseño de los escenarios, con la aplicación de este engine, es de una dificultad pasmosa. Quizás, en ocasiones, no aparezcan demasiados elementos en el escenario, a simple vista. Pero su gran virtud está en la posibilidad de modificación orográfica en tiempo real de los mismos, como resultado de la acción de nuestros hechizos, pudiendo hacer aparecer desfiladeros, volcanes, lagos, etc. Pocas veces se habrá visto algo así, sin que esté totalmente predefinido como un elemento del escenario, desde el comienzo. «Sacrifice», desde luego, no va a ser como los demás juegos de estrategia.





Más de 50 criaturas diferentes, de todo pelaje y condición aparecerán en la acción, agrupadas en distintas categorías








No tan desconocidos

Pese a que, como es habitual en Shiny, RHC es un equipo, como tal, de nuevo cuño, cuyo primer trabajo en común es «Sacrifice», no se puede decir, ni mucho menos, que estemos hablando de novatos en la creación de juegos. Como viene siendo costumbre, gran parte de los miembros del equipo procede de otras compañías y equipos, y entre sus integrantes quizá la referencia más inmediata para la creación de «Sacrifice» sea el que algunos hayan participado en el diseño y programación de títulos como «Starcraft».

Como también es marca de la casa, hablando de Shiny, RHC es un equipo compuesto por, relativamente, muy pocos integrantes. Poco más de una decena, que componen el grupo estable, más una serie de colaboradores que intervienen en tareas puntuales. Dave Perry siempre ha afirmado que el trabajo en común, cuando se dispone de las personas adecuadas, aunque sea un pequeño número, mejora enormemente los resultados que si se trabaja con una larga lista de personas. De momento, parece que sus productos le dan la razón, y todo apunta a que «Sacrifice» no va a ser una excepción.

enemigas a nuestros dioses, con lo que aumentaremos el nivel mágico de nuestro hechicero. Y estos sacrificios sólo son posibles tras derrotar o capturar a un buen número de adversarios. Asimismo, el rival intentará lo propio. Robar las almas de nuestras criaturas, y la nuestra propia, para ofrecerla en holocausto a la deidad de turno que, indiferente al sufrimiento de los seres mortales que pueblan esos mundos creados para su cruel diversión, otorgará su favor a aquel que mejor le satisfaga.

Y ya que hablamos de las criaturas, hagamos mención del sistema diseñado en «Sacrifice» para su gestión e intervención en el combate. Más de cincuenta criaturas diferentes, de todo pelaje y condición, aparecen en la acción. Se agrupan en diferentes categorías, que van desde pequeños seres terrestres, aptos para ser usados como carne de cañón en escaramuzas de grandes grupos, hasta demonios de enorme poder, o descomunales dragones que, además, pueden tener la habilidad de usar la magia.

Otro punto interesante de la estrategia de acción en «Sacrifice» es que al comandar distintos grupos, podemos contemplar la acción simultánea de los mismos, en distintos puntos del mundo, con la apertura de varias ventanas en pantalla. Y, para redondear la faena, podemos asimismo poseer a cada una de estas criaturas, para contemplar la acción desde su único punto de vista. Este tipo de énfasis en todas las batallas imaginables, además, no está limitado en modo alguno en la opción de juego multiusuario, por lo que la acción online promete ser verdaderamente terrorífica.

EXPERIENCIA Y TALENTO

Como afirma Dave Perry, «Sacrifice» pretende unir distintos géneros en un único producto, que hará las delicias de los fanáticos de la acción multijugador. Sin embargo, ¿cómo es posible conseguir esto, de un modo tan, aparentemente, rápido en un producto innovador?

La realidad es que «Sacrifice» lleva ya más de un año en desarrollo, y no verá la luz hasta finales del 2000. Su tecnología se basa en «Messiah». Una adaptación del RT DAT (o Saxs engine), es la piedra angular de «Sacrifice», aunque con una importante diferencia: si en «Messiah» la modificación en tiempo real de estructuras 3D se aplica únicamente a los modelos de los personajes, en «Sacrifice» afecta a todo el conjunto gráfico. Por eso la sensación de profundidad de visión y velocidad de juego no se ven alteradas, pese a la enorme distancia que es capaz de dibujarse en pantalla del horizonte, o las innumerables criaturas que pueden estar interviniendo en un combate.

Para redondear la faena, «Sacrifice», según sus creadores, incluirá en su versión final una herramienta de diseño de niveles, que permitirá la creación y modificación de los mismos, tanto para partidas multijugador como singulares.

«Sacrifice» promete ser algo grande. Muy, muy grande. Y su lugar de procedencia, la factoría Shiny, asegura que nos vamos a encontrar con algo realmente único y de difícil comparación con cualquier otro título. Quizá, como nos tienen ya acostumbrados, estemos en vísperas de contemplar el nacimiento de una nueva maravilla de la compañía americana.

F.D.L.

• Compañía: **SOAP BUBBLE** • En preparación: **PC** • Género: **AVENTURA GRÁFICA**

Morpheus

EL SECRETO DE LA MENTE

Cuando todo el mundo apuesta fuerte por las aventuras en 3D, llega de repente un título que viene a tirar por la borda lo que se tenía en mente. Si el nacimiento de una nueva compañía ya es, de por sí, un acontecimiento importante, no deja de resultar sorprendente que una novata compañía haya decidido estrenarse con un género como es el de las aventuras gráficas; nos referimos a Soap Bubble. «Morpheus» es su apuesta, un deudor de aquel mito llamado «Myst», que promete un argumento muy trabajado, puzzles desafiantes, y alguna que otra sorpresa.

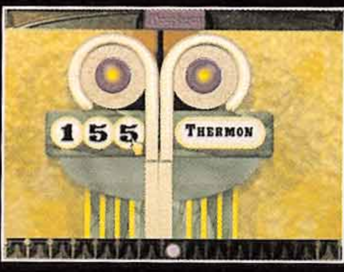
Soap Bubble está dispuesta a intentar superar el éxito que obtuvo el legendario «Myst», con una nueva aventura gráfica de presentación similar, pero de corte distinto. ¿Su nombre? «Morpheus». Esta alusión al dios griego de los sueños no es una casualidad, pues «Morpheus» nos permitirá, entre otras cosas, sumergirnos en las pesadillas de los distintos personajes que pueblan el juego. Pero, no adelantemos acontecimientos...

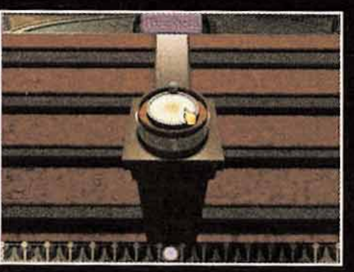
MISTERIO EN EL ÁRTICO

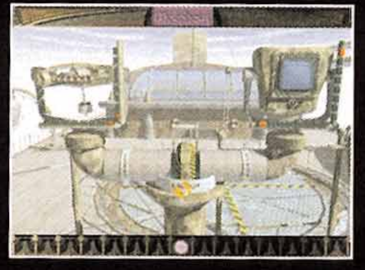
Tras probar durante varios días una versión beta, actualmente en proceso de doblaje, hemos llegado a la conclusión de que el elemento más importante será, sin duda, su atractivo argumento. No sólo es interesante, enigmático y plagado de subtramas independientes, sino que también oculta numerosas sorpresas que, obviamente, no vamos a revelar...

La aventura tiene como protagonista a Matthew Holmes, un explorador cuya única obsesión es encontrar a su padre, desaparecido en el Ártico treinta años atrás. Un telegrama con una enigmática palabra, "Herculania", es su única pista para encontrarlo.

Tras vagar durante días por el desierto helado, Holmes pierde de vista a la expedición, y encuentra un misterioso trasatlántico llamado "Herculania", varado entre los hielos. Al subir a bordo, descubre que todos los pasajeros han desaparecido. No tiene que pasar mucho tiempo







Extraños artilugios

Uno de los elementos más atractivos de «Morpheus», es el gran número de mecanismos estrafalarios existentes, equipados con una tecnología varias décadas por delante de la actual. Puesto que están íntimamente relacionados con el argumento, y revelar su procedencia destrozaría las numerosas sorpresas que esconde la historia, tan sólo diremos que todos ellos tienen una función en el juego, por lo que una de las tareas principales será descubrir la forma de activar la energía del Herculania, y comenzar a manipular los distintos artilugios, para poner en marcha otras máquinas, abrir nuevas estancias y, en definitiva, descubrir los misterios ocultos en el laboratorio del transatlántico.

Cada dispositivo oculta un acertijo distinto, que van desde el simple movimiento de palancas, hasta el hallazgo de combinaciones secretas, redirección de canales de energía y, en definitiva, toda una colección de desafíos que tanto gustan a los aficionados al género.







Sueña... y explora





Aunque, en un principio, puede dar la impresión de que una aventura ambientada en un barco dispondrá de escenarios reducidos y poco variados, otros títulos como el clásico «Cruise for a Corpse» o «Leisure Larry VII» demuestran que es posible disfrutar de historias complejas y atrayentes en alta mar. No hay que olvidar, tampoco, que el Herculania, el misterioso barco de «Morpheus», es un enorme transatlántico de cuatro plantas adornado con todo tipo de comodidades: un gimnasio, piscina interior, una sala de variedades, un pequeño cine... Por si fuera poco, está plagado de máquinas extrañas y esconde un misterioso laboratorio secreto, el lugar de reposo del terrorífico Neurographicon, causante de todos los males.

«Morpheus», además, incluye numerosas sorpresas. Tras realizar un sorprendente descubrimiento, el protagonista conocerá la forma de entrar en los sueños de los pasajeros, lo que le llevará a visitar exóticos paisajes, como el Londres victoriano, un palacio árabe propio de «Las Mil y una Noches», un circo, o una isla paradisíaca. Esta variedad paisajística, sin duda, ayudará a disfrutar con los gráficos y animará a completar el juego, aunque sólo sea para ver lo que nos espera en el siguiente escenario.





para que unas crispantes apariciones comiencen a ofrecerle las primeras pistas sobre lo ocurrido. Al principio, los fantasmas parecen ignorarle, pues sólo son etéreas imágenes que reflejan conversaciones comprometidas y acciones extrañas pero, a medida que Holmes descubre los secretos del barco, los fantasmas recobran la voz, y se atreven a comunicarse.

Otro de los hechos que llaman su atención son los extraños mecanismos dispersos por el barco. Están dotados de una tecnología basada en la utilización del uranio como fuente de energía. Todos los indicios apuntan a algún descubrimiento sensacional que ha permitido al enigmático J. C. Pharris, patrón del barco, adelantar las ciencias treinta años en el tiempo. La respuesta a todos los misterios se oculta en la bodega del barco, y responde a un terrorífico nombre capaz de poner los pelos de punta a todo aquel que lo escucha: el Neurographicon. La tarea de Matthew consistirá en descubrir qué ha ocurrido con el pasaje y con su padre, al mismo tiempo que desvela la fuerza sobrenatural acechante en el interior del Herculania.

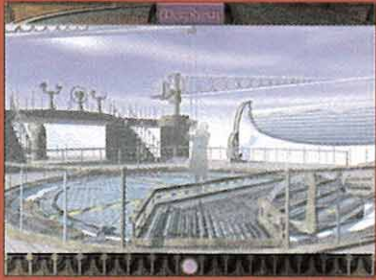
UN PLANTEAMIENTO TRADICIONAL

La forma de convertir este argumento en una historia interactiva provista de imágenes y sonido, sigue la línea clásica de éxitos como «Riven» o las aventuras renderizadas de Cryo, cuyo más conocido representante en la saga de «Atlantis».

Soap Bubble ha creado grandes escenarios renderizados provistos de un entorno virtual libre de 360 grados, gracias a las excelencias del sistema de compresión de video QuickTime. Cuando estamos parados, es posible mover la vista en cualquier dirección, incluso arriba y abajo, simplemente arrastrado el ratón. Esto es importante para descubrir objetos y pistas, así como para localizar las posibles salidas. Al desplazarnos de un lugar a otro, se activan las escenas de transición renderizadas que muestran dicho cambio de posición. Para ganar tiempo,



La aventura comienza en la cubierta del transatlántico Herculania, varado entre los hielos del Ártico.



¡Ahhhhhh! ¡Un fantasma! Y, para colmo, él mismo se está ahorcando. ¿Qué significa todo este misterio?



Éste es el cadáver del fantasma que habíamos visto. Algo siniestro ha ocurrido en el interior del barco...



Las apariciones surgen en los lugares más inesperados, ofreciendo pistas sobre lo que ha ocurrido en el barco.

La aventura más clásica

«Morpheus» puede catalogarse fácilmente dentro de la rama más tradicional del género de las aventuras gráficas, en su variante "aventura renderizada en primera persona, tipo «Myst»". Así lo delata, además de los gráficos, el interfaz que sirve para interactuar con el mundo que nos rodea. Bastan unos simples iconos para realizar todo tipo de acciones complejas:



- EL TIMÓN
Este cursor aparece cuando el protagonista se para. Permite realizar una vista panorámica del lugar. Al pulsar el botón izquierdo y arrastrar el ratón, el entorno virtual libre gira para mostrar cualquier rincón del escenario.



- LA MANO ABIERTA
Uno de los iconos más importantes ya que, al contrario que en otros juegos de este tipo, donde sólo hay que pinchar en ciertos lugares para activar eventos, en «Morpheus» es necesario manipular cosas. La mano abierta sólo aparece sobre ciertos objetos, e indica que se pueden mover libremente. Se usa para resolver puzzles y activar mecanismos en tiempo real, pues no es lo mismo mover una palanca a la izquierda que la derecha, ni dar uno o dos giros completos a una rueda...



- EL DEDO ACUSADOR
La clásica orden de acción. Activa botones, abre puertas, etc.



- EL MICRÓFONO
De vez en cuando, el protagonista realiza comentarios que ofrecen pistas sobre lo que está ocurriendo. Esto suele ocurrir automáticamente, pero también es posible "pensar en alto" sobre cualquier hecho u objeto si aparece el icono con forma de micro.



- MOVIMIENTO
Tampoco necesita ninguna explicación. La flecha indica los caminos a los que es posible desplazarse. Siempre existe un vídeo de transición que muestra el movimiento, aunque se puede desactivar para ahorrar tiempo.



- LA LUPA
Para resolver los enrevesados misterios que constituyen "la salsa" de las aventuras, es imprescindible ser observador. La lupa ofrece vistas ampliadas de los objetos y las pistas más importantes.



- VISTA PRINCIPAL
Esta es la clásica flecha de retorno utilizada para volver a la típica vista en primera persona, tras observar detenidamente un objeto con la lupa.



- OBJETOS EN USO
Por último, como en toda aventura gráfica que se precie, «Morpheus» permite recoger y usar objetos. Sólo se puede llevar uno al mismo tiempo y, cuando esto ocurre, el cursor se transforma en el ítem en cuestión.









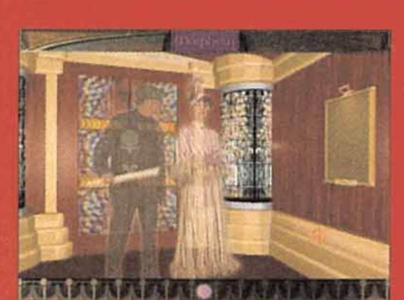


Los pasajeros fantasma

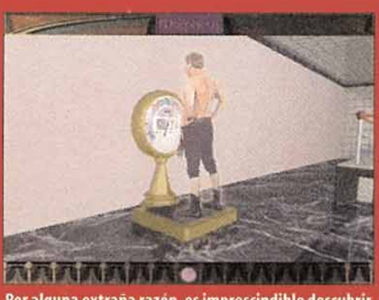
La primera media hora de juego en «Morpheus» produce la engañosa sensación de que nos encontramos ante un juego de terror: todos los pasajeros han desaparecido y se han convertido en fantasmas. De hecho, la primera escena de vídeo muestra a un enloquecido doctor ahorcándose en la bodega del barco. Sin embargo, a medida que se avanza en la historia, descubriremos que el supuesto terror se transforma en misterio, pues las apariciones no se dedican a dar sustos, sino que reviven escenas de lo que ocurrió en el barco, antes de que todos muriesen. Estos "flashbacks" ofrecen importantes pistas y ayudan a conocer a los personajes, una tarea muy importante, si se tiene en cuenta que después seremos los protagonistas de sus propios sueños...

sobretodo si hay que realizar grandes desplazamientos antes de resolver algún acertijo, estas transiciones podrán desactivarse.
Llama también la atención las escenas de vídeo realizadas con actores reales. Las actuaciones son bastante creíbles, aunque habrá que esperar a escuchar el doblaje para hacer una valoración final. Conviene destacar la buena ambientación que proporcionan los trajes de época, pues los sucesos investigados tuvieron lugar en los años treinta.
A medida que explora el enorme trasatlántico, el protagonista desencadenará diversas secuencias de vídeo donde se muestran a los pasajeros del barco, convertidos en fantasmas. También será necesario manejar los extraños mecanismos, que siempre ocultan un puzzle o acertijo, así como leer notas y diarios, para poder avanzar en la historia. El uso de objetos es escaso, pues no abundan mucho y sólo se puede llevar uno al mismo tiempo, pero su utilización será vital en momentos clave para resolver muchos enigmas.
Técnicamente, los gráficos estáticos, dotados de una resolución de 640x480, son atractivos, aunque la vista virtual y los videos se "pixelan" en determinados momentos. A modo de compensación, parece ser que «Morpheus» funcionará con fluidez en cualquier Pentium, y las cargas desde el CD serán instantáneas, ofreciéndonos una rapidez y libertad de movimientos similar a la de los programas 3D en tiempo real, pero utilizando gráficos renderizados. En cualquier caso, habrá que esperar a la versión final, a la que todavía se le están dando algunos retoques, para comprobar cómo se moldeará todo el conjunto y, lo que es más importante, qué efectos beneficiosos aportará el ansiado doblaje de las voces.
Mientras tanto, «Morpheus» se perfila como una aventura interesante. Entre tanto arcade 3D, y tanto programa de estrategia puede convertirse, incluso, en una apuesta original, pese a pertenecer a un género con más de treinta años de antigüedad.
La respuesta final nos llegará, seguramente, dentro de muy, muy poquito.

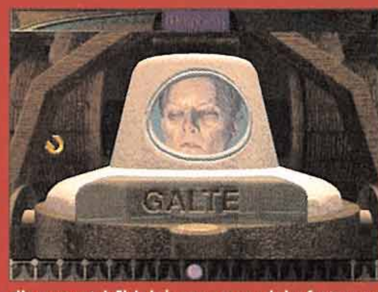
J.A.P.



Una de las fotografías del pasillo ha desaparecido. ¿A quién le puede interesar el retrato de un boxeador?



Por alguna extraña razón, es imprescindible descubrir cuánto pesa este gimnasta.



¡Un momento! ¡El de la imagen es uno de los fantasmas que deambulan por el barco! ¿Acaso está hibernando?

Muchas novedades se producen dentro del mundo de Internet y de los juegos on line. Muchas situaciones que se han establecido en muy poco tiempo, pues parece que ese gigante durmiente que era el software lúdico a través de la red de redes, se ha despertado, ¡y de qué manera!

El gigante despierta

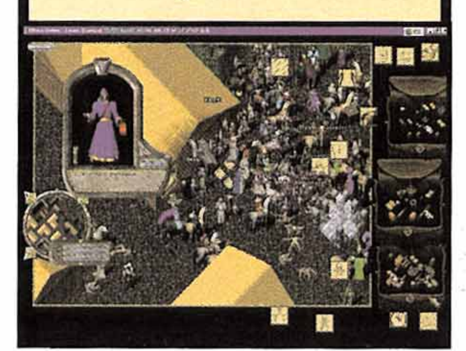
Tal vez, el notición que más me ha llamado la atención como navegante y rolero, así como al resto de compañeros de las líneas que me voy encontrando en mis correrías, ha sido el anuncio público de la distribución, por parte de Ubi Soft, de «Everquest» junta e inseparablemente con la extensión ya disponible, «Ruins of Kunark», con el manual y la caja completamente traducidos al castellano, sin duda una apuesta valiente por esta compañía francesa con sede en Barcelona y que, de seguro, le aportará muchos beneficios y reconocimiento entre los usuarios y, de paso, abre una ventana de posibilidades en cuanto a la puesta en marcha de un servidor europeo que, si bien no se ha dado un sí definitivo, tampoco están con el no en la boca, lo cual es esperanzador, cuando menos.

Desde aquí agradecemos humildemente a esta empresa esta acción e instamos al resto de profesionales del sector a lanzarse con al distribución del resto de productos para poder adquirirlos a un precio razonable.

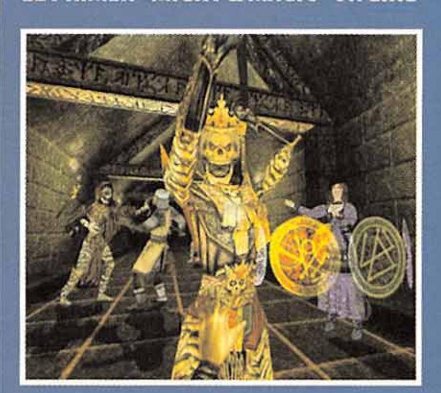
Magallanes

LOS DE ORIGIN ESTÁN MALDITOS

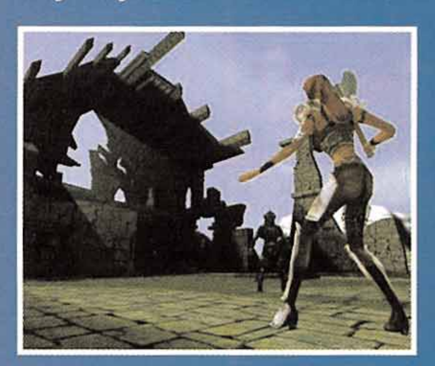
Los chicos de Origin volvieron a meter la pata el pasado lunes 24 de abril; montaron una invasión en puntos de Skara Brae y en otras ciudades de enormes dimensiones, con Balrons (los demonios negros) y archimagos NPC, y se ve que montaron una serie de zonas de "recarga rapida" de maná... que sin desearlo, también afectaba a los jugadores. El hecho es que sin comerlo ni beberlo los que tenían el Meditation activado con la flecha hacia arriba, subían la skill como la espuma –bastaba quedarte parado recuperando maná y te subía a décima por segundo–, con lo que imaginaros el desparrame de la gente agolpándose con sus magos en esas "zonas calientes". Salieron incluso dos consejeros en medio de la histeria colectiva diciendo a voz en grito, casi histéricos, que parasen, que los iban a echar del juego a todos si seguían. Por supuesto, el colectivo de jugadores hizo caso omiso de la amenaza y en vez de acabar con la amenaza, hacían el hechizo "mana drain" sobre ellos sólo para vaciarse el maná y contemplar cómo les subía el Meditation como la espuma. Al final optaron por resetear el servidor, pero los que aprovecharon para subir antes de las 23 horas de dicho día mantuvieron su GM en Meditation en caso de conseguirlo.



EL PRIMER «MIGHT & MAGIC» ON LINE



El viernes 19 de abril se hizo pública la noticia, por parte de 3DO, de la creación de un juego basado en la serie «Might & Magic», completamente on line. Estas son las primeras pantallas de «Legends of Might & Magic», nombre que tendrá el título que usará el engine LithTech 2.0. En «Legends of Might & Magic» la gente podrá crear su propio personaje entre seis clases diferentes, y tendrán la posibilidad de aventurarse en cuanto mundos diferentes para frenar el avance de las huestes enemigas. El juego on line permitirá la colaboración de hasta seis personas simultáneamente en una misma historia, controlando el destino y el desarrollo de su propio personaje. «Legends of Might & Magic» permitirá además a 16 jugadores simultáneos participar en una sesiones de combate a muerte (Deathmatch). En el juego podremos encontrarnos numerosas aventuras pre-creadas que podrán seleccionarse para ser jugadas, aunque también podrá usarse el generador aleatorio que vendrá incluido. La investigación y resolución de enigmas será necesaria, así como la victoria en las luchas, para aumentar la experiencia de los personajes y lograr así la suficiente para enfrentarse al dirigente de las hordas malignas que asolan el universo. Todo hace pensar que no se tratará de un mundo persistente como puede ser «Everquest», sino que más bien tendrá el sistema de juego de «Diablo» –grabación de personajes pero no de escenarios–, aunque bajo una vista subjetiva, con escenarios y personajes tridimensionales, que otorgará un gran realismo a la acción.







Para participar en esta sección podéis mandar vuestras cartas a la siguiente dirección: **Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, ZONA ON LINE**, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **ZONA ON LINE**
También podéis mandar un e-mail al buzón: *zonaonline.micromania@hobbypress.es*

El rincón del navegante

¿ESPERAR O NO?

¿Debería comprarme «Ultima Online» o «Ultima Online 2»? Me sería de gran ayuda vuestra opinión.

David Membrives Martínez. E-Mail.





Si estás decidido a meterte en el mundo de los juegos persistentes on line, y a hacerlo además con los productos de Origin, aconsejarte que esperes al lanzamiento de «Ultima Online 2» sería privarte durante muchos meses del placer de introducirte en estas aventuras de "convivencia" entre personas.

Sinceramente, si puedes hacerlo, adquiere «Ultima Online» porque tendrás mucho tiempo de disfrutarlo antes de que aparezca la continuación.

BALDUR'S GATE ON LINE

¿Qué hay de cierto en «Baldur's Gate On Line»? Me gustaría que en vuestra revista hablarais de «Ultima Online 2» (fecha, requisitos, etc.). Muchísimas gracias por vuestro tiempo, me consta de que es escaso.

Bencio. E-Mail.



Pues del «Baldur's Gate On Line» propiamente dicho, no hay nada claro al respecto, por lo menos que la compañía responsable nos haya comunicado.

Lo que sí podemos decirte es que el pasado mes pudimos asistir a la presentación de la segunda parte del mismo, que promete ser una locura. La práctica totalidad de los monstruos del compendio de Advanced Dungeons & Dragons, numerosos hechizos nuevos y una opción de multijugador muy mejorada con respecto de la primera parte que, si bien no convierte a «Baldur's Gate 2» en un juego on line propiamente dicho, sí le aporta la suficiente calidad como para atraer a todo amante del rol y del multijuego. Para que vayáis abriendo boca, aquí os ofrecemos una de las primeras pantallas que se han distribuido.

4TH COMING, OTRO MUNDO VIRTUAL

Hola, Me gustaría que hicierais un "review" del juego «The 4th Coming», y del que podéis echar un vistazo visitando la página: http://webs.demasiado.com/Junkye/index.htm. También me gustaría que recomendarais esta página. Muchas Gracias.

Junkye. E-Mail.





Siguiendo tus indicaciones, hemos entrado en la página web en cuestión y hemos adquirido una serie de imágenes que hablan muy bien de «The 4th Coming» y, con toda seguridad, hablaremos de él más detenidamente en meses venideros.

¿CÓMO CONSEGUIR «EVERQUEST»?

Os escribo para que me aclaréis, urgentemente, algunos asuntos sobre «Everquest». Lo primero es si «Las Ruinas de Kunark» es un juego completo, o es necesario tener «Everquest» original para jugar. Por otro lado, quería saber si existe alguna manera de conseguirlo que sea más barata y menos complicada que por Internet (la broma te sale bastante carilla). Por último, querría que me indicaseis el servidor en el que poder encontrar a los Diablos de Hispania, y cómo puedo formar parte de ellos. Gracias por todo.

Clara. E-Mail.



Solamente aquellas personas que compraran «Everquest» antes de la puesta a la venta de la extensión «Ruins of Kunark» tendrán a su disposición un CD-ROM, únicamente con la ampliación. Para la gente que comience a adquirirlo ahora, solamente habrá disponible una versión con los dos única e inseparable, por lo que no debes preocuparte por si comprar solamente la extensión o no.

Ahora lo tienes más sencillo que nunca para adquirir «Everquest. Ruins of Kunark», ya que Ubi Soft comienza a dstribuir el juego y a un precio mucho más razonable. Busca en las tiendas de tu localidad, pues seguro que ya está disponible.

En lo referente a cómo unirte a los Diablos de Hispannia, decirte que se encuentran en el servidor de nombre Solusek Ro y que para optar a formar parte de ellos, primeramente deberás ponerte en contacto, si bien no con el Gran Maestro del clan, que es el que da la aprobación final sobre tu adhesión, con algún otro miembro que te representará en la votación para tu admisión.

La manera de buscar a algún Diablo de Hispannia en Solusek Ro es a través de la instrucción /WHO DIABLOS ALL, con lo que te dirá todos los Diablos que hay jugando en ese momento.

UN JUEGO EN VÍAS DE EXTINCIÓN

El motivo de la siguiente carta es para solicitar vuestra ayuda por el siguiente problema. Formamos una pequeña comunidad en un juego del que vosotros ya habéis hablado en esta sección. «Petria» es un mud que lleva funcionando 3 años ya y al que ahora se le acaba el tiempo porque es muy caro costear un servidor. Hemos reunido algo de dinero para tres meses más de servidor, pero creo que esto será el fin. No sabía que podríamos hacer, y me acordé de vosotros. No sé si vosotros mismos o algún contacto vuestro nos podría facilitar un servidor gratuitamente. He visto que otros muds son patrocinados por alguna casa de juegos. Apelo a vuestra profesionalidad para ver si nos podéis ayudar con esto.

Thanos Zid. E-Mail.

Una solución directa nos vemos imposibilitados a ofrecérosla, sin embargo, sirva este llamada desde Micromanía para que algúna empresa que abogue por el progreso en el software lúdico y el mantenimiento de juegos clásicos, se lance al patrocinio de este título que tantos jugadores españoles demuestra tener.

Flash

Excite tiene previsto lanzar el nuevo portal en Internet Excite Mobile al cual podrá accederse a través de teléfonos celulares y que ofrecerá contenido en gran parte similar al disponible para PCs, además de otras de aplicación práctica para usuarios como localización de cajeros automáticos, gasolineras, hospitales etc.

Ha sido lanzado Red Hat Linux Oficial 6.2, en su edición profesional en español, la solución para servidores basados en Linux. El sistema proporciona, además de fiabilidad y flexibilidad, el soporte para servidores de millones de usuarios. En los 9 CDs del paquete se incluye el sistema, fuentes, software de aplicaciones, documentación, etc.

Desde su unión con Diamond Multimedia, S3 ha visto incrementar sus ventas en el pasado año fiscal hasta un 69%, con respecto al año anterior. Después de algunos baches sufridos con anteriores chipsets gráficos, este incremento se debe al éxito obtenido por los chips Savage S4 y 2000 de alto rendimiento en aplicaciones 3D.

Por fin 3dfx ha anunciado la aparición de las esperadas Voodoo5 6000 AGP, impulsada por cuatro procesadores VSA-100 y 128 MB de SDRAM, en el Microsoft Windows Hardware Conference. El nuevo adaptador gráfico alcanzará cotas de velocidad de proceso de 1 billón de píxeles por segundo.

AMD ha anunciado que alcanzará velocidades de procesador de 1.5 GHz a finales de año adelantándose en la pugna con Intel. El procesador se llamará Corvette y será integrado en la línea de portátiles mobile Athlon. Intel ha replicado con la noticia del desarrollo Willamette, que funcionará también una velocidad de 1,5 Ghz.

Sabe **por dónde** se anda

Microsoft Intelimouse Optical es el más destacado ratón perteneciente a la segunda generación de ratones de Microsoft debido a que aporta un salto cualitativo en la tecnología aplicada a este tipo de periféricos tan imprescindibles. En lugar de utilizar el clásico sistema mecánico de bola, que siempre se ve afectado por las condiciones de la superficie donde se utiliza, incorpora un sensor óptico que permite un movimiento muy preciso y suave eliminando los problemas de suciedad que afectan al funcionamiento del ratón. El sensor Intellieye escanea y compara la superficie para determinar el movimiento 1.500 veces por segundo. Además, no sólo no se bloquea por la suciedad que se acumula en la base, sino que funciona de igual modo sean cuales sean las características de rugosidad y deslizamiento de la superficie sobre la que se mueve, de manera que es posible eliminar incluso la necesidad de una alfombrilla. Esto le otorga una mayor comodidad de uso y al carecer de partes mecánicas eleva la durabilidad del ratón considerablemente. Dispone, aparte de los botones ordinarios, de dos laterales para navegación en Internet y uno en el centro de rueda totalmente configurables. Es compatible con puertos USB y PS2, y su precio es de 9.990 Ptas. (IVA incluido) (60.04 €). **Más información en: www.microsoft.com/spain/hardware/ratones**

Gráficos 3D, la superación del límite

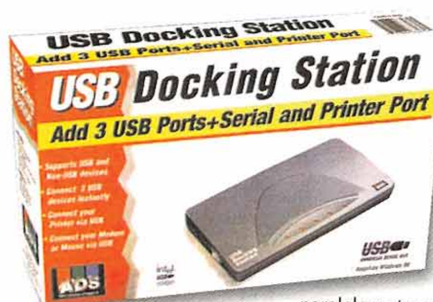
Elsa es una de las primeras compañías en implementar el nuevo GPU de **Nvidia GeForce 2 GTS** con la tarjeta **Gladiac.** Supone un aumento de al menos el doble de rendimiento en comparación con la generación de tarjetas impulsadas por el primer GeForce, gracias en parte a la memoria mucho más rápida. La velocidad de Gladiac permite obtener tasas de refresco muy elevadas incluso en resoluciones de 1280x1024 y con las opciones de detalle gráfico al máximo, funcionando en los estándares Direct3D y OpenGL. Cabe destacar la total compatibilidad con las gafas 3D Revelator, también de Elsa, lo que proporcionará, sin duda, una experiencia de inmersión 3D formidable. En el nuevo GPU de Nvidia se ha incorporado una tecnología más capaz de representar efectos de realismo y de una arquitectura en general más potente y veloz superando con creces las actuales expectativas de los que quieren disfrutar de juegos en entornos 3D al más alto nivel. Tendrá versiones de 32 y 64 MB con entrada de vídeo opcional para TV o VCR. **Más información en www.elsa.com**

Los nuevos de **ACT-Labs**



ACT-Labs ha venido especializándose en periféricos de juegos de todas las plataformas y sigue renovando continuamente su gama. Dentro de la gama **Racing System**, tenemos el **volante Force RS y la palanca de cambios RS Force Shifter.** El conjunto incorpora tecnología de respuesta de fuerza y conserva el mismo diseño del modelo RS en el que destacaba la comodidad al asir las manos al aro del volante. Como complemento se encuentra la palanca de cambios, con capacidad para 7 velocidades, cuyo trazado en el mando es similar a la de una real gracias a la disposición de las marchas en forma de H. Esta innovación cuenta ya con una numerosa lista de juegos con la que es compatible. El precio para el conjunto de volante y pedales es de 24990 Ptas. (IVA Incluido) (150.19 €), y para la palanca de cambiosde 6990 Ptas. (IVA incluido) (42.01 €). **Mas información en www.hnostromo.com**

Para una **colección** de periféricos



Tecnologies Worldwide Sales Corp. ya comercializa **Doking Station**, un nuevo dispositivo concentrador Multipuerto USB de ADS. Este Hub ofrece la posibilidad de conectar tres puertos USB, un puerto paralelo y otro serie desde un único conector USB al PC. De este modo, con el Doking Station, el usuario dispone de una plataforma multipuerto que simplifica las conexiones de módem, ratón, impresora y hasta otros tres periféricos más, beneficiándose de la facilidad de instalación mediante puerto USB de todos los dispositivos. El producto no sólo facilita el cableado necesario y posibilidad de conexión del PC, sino que ayuda a obtener una mejor organización. El precio es de 18490 Ptas. (111.13 €) + IVA. **Más información en http://www.wsc.es**



Inmersión **sonora**



Logic 3 ha desarrollado **ScreenBeat Back Headphone**, unos auriculares destinados a su uso con juegos y programas multimedia de futurista y elegante diseño, que tienen como característica más peculiar que se ajustan descansando en la nuca, resultando más confortables que el clásico diseño de aro vertical. La calidad de sonido es también destacable y permiten su uso para escuchar música o audio en cualquier plataforma, desde un walkman hasta una cadena de música hi-fi. También dispone de un micrófono de orientación ajustable muy ligero. Su precio es de 2190 Ptas. (13.16 €), IVA incluido. **Más información en www.hnostromo.com**




ecuality


@ECE


acciona


BBVA




VISA

Capturas de realidad



D-Link ha lanzado al mercado el grabador de vídeo DU-CV, un pequeño dispositivo que, sin embargo, dispone de un alto potencial de prestaciones en la captura de vídeo. Una de las mayores innovaciones en este producto es, sin duda, la facilidad de instalación y conexión por medio del puerto USB y a la salida de vídeo RCA o S-Vídeo. Estos dos últimos abarcan prácticamente la totalidad de cámaras o dispositivos de vídeo. Con el DU-VC se adjunta un programa de edición vídeo con el que es posible realizar películas domésticas de alta calidad en un tiempo muy reducido dotándolas de apariencia profesional. También incorpora un botón para captura de imágenes estáticas de alta resolución a todo color. El precio recomendado D-link DU-VC es de 15900 Ptas. (95,56 €) + IVA.

Más información en http://www.abcnet.es

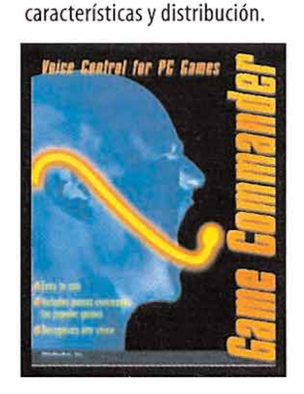
En primera línea de parrilla

SideWinder Force Feedback Wheel USB es el último conjunto de conducción de Microsoft para PC, periférico en el que se integran unas excelentes características de resistencia con un funcionamiento avanzado y realista gracias a la incorporación de la tecnología de respuesta de fuerza. El volante instalado por medio de una única mordaza queda fijado a una mesa y los pedales disponen de una superficie y diseño antideslizamiento, garantizando así la estabilidad del conjunto. El producto se sitúa entre uno de los que más grado de realismo aportan en el género de juegos de conducción, destacando aspectos como la precisión y la comodidad de uso gracias en parte al asesoramiento de profesionales del automovilismo de competición. Con SideWinder Force Feedback Wheel USB se incluye una versión íntegra de «Monster Truck Madness» a un precio recomendado de 29990 Ptas. (180,24 €), IVA incluido, con un año de garantía.

Más información en http://www.microsoft.com/sidewinder/

Juego a voces

Seguro que muchos hemos pensado que quién necesita un Joystick cuando tienes un sistema de activación software/hardware para ejecutar comandos en pantalla. Ésta es la filosofía de **Game Commander MX**, un producto llegará en pronto y que dispone de una tecnología de reconocimiento de voz que permitirá a todos los usuarios aumentar las posibilidades de interacción con juegos o dispositivos multimedia y pertenece a un tipo de producto del que no se puede obviar que supone la eliminación de barreras para discapacidades físicas. Game Commander es capaz de operar con software para chat simultáneo y evita ahorrarse la pulsación de complejos comandos de teclas con la consiguiente interrupción, ya que basta con "decirlo". La tecnología de este sistema hace posible su uso sin importar la voz o entonación del usuario y puede funcionar bajo casi cualquier aplicación. Ha sido desarrollado por **Game Commander Intercactive** y próximamente podrá obtenerse más información acerca de sus características y distribución.



Resoluciones de vértigo

Eizo ha renovado completamente su gama de monitores con nuevos modelos que incorporan las últimas tecnologías en representación de imagen tanto en pantallas de TRC y LCD. Incorporando modelos 21", 19", 17" y de pantalla plana de 15" y 18", destaca el monitor **F980** de máscara de sombra con un dot pitch de 0,23, con una resolución estándar de 1600x1200 píxeles a 109 Hz, con capacidad de soportar resoluciones mucho más altas lo que eleva su calidad y lo sitúa en uno de los mejores productos de su sector. Así mismo, el modelo **LCD L660 TFT** de 18" dispone de ajuste manual o automático además de ajuste de nitidez para resoluciones inferiores a 1280x1024, doble entrada de señal de vídeo, USB y altavoces opcionales. Todos los monitores cumplen con la normativa TCO 99 y tienen tres años de garantía de cambio en domicilio.

Más información en www.eizo.com.

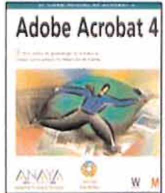
Imágenes a todas las escalas

Matrox ha anunciado la comercialización de una nueva línea de adaptadores de vídeo multi-pantalla para bus PCI. Dentro de esta nueva familia, denominada **Millennium G200 MMS**, se encuentran seis versiones destinadas a ofrecer un amplio abanico de soluciones para las diferentes necesidades de los usuarios (pantalla doble o cuádruple digital o analógica con sintonizador de TV). Dado que están orientadas a usuarios profesionales, es posible conectar hasta 16 pantallas digitales o analógicas con el estándar DVI a un mismo PC. Equipadas de dos procesadores gráficos (versiones Dual) ó 4 (versiones Quad) y con 16 ó 32 MB, las nuevas tarjetas gráficas de Matrox suponen un recurso óptimo para la visualización multi-pantalla de diferentes configuraciones y aúnan una relación calidad/precio muy ajustada. Todas las tarjetas de la gama disponen de una salida DVI o DVI-I permitiendo en este último caso conectar simultáneamente pantallas digitales planas y pantallas analógicas. Dentro de ésta existen tarjetas con sintonizadoras TV incorporada. Así, es posible obtener canales de TV en tiempo real, aunque las demás pueden actualizarse instalándose el módulo de sintonización.

Más información www.matrox.com.

BiblioManía

APLICACIONES



Adobe Acrobat 4

Este libro que nos ocupa muestra la forma más eficaz de manejar la versión 4 de Acrobat, mostrando detalladamente las características del mismo. Escrito de manera que los que se inicien entiendan el lenguaje, esta obra posee un gran número de ejemplos y ejercicios prácticos para aprender todo lo que se necesita de Adobe Acrobat 4; para ello, viene acompañado de un CD-ROM con herramientas seleccionadas del programa y los archivos de ejemplo.

Editorial: Anaya Multimedia • Páginas: 272 • Precio 3250 Ptas. (19.53 €) • Nivel: Principiante

LENGUAJES

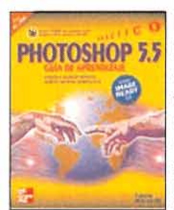


Java para la empresa

Dado que Java se está convirtiendo en la plataforma preferida en los sistemas corporativos de cliente/servidor, McGraw-Hill intenta con esta obra que los lectores aprendan todo lo que necesitan saber para volverse expertos en Java y su aplicación en los entornos de la empresa, con el consiguiente beneficio que del mismo se puede sacar. Java para la empresa se consolida como un libro imprescindible para aquellos que no quieran quedarse atrás en las nuevas tecnologías.

Editorial: McGraw-Hill • Páginas: 368 • Precio 3800 Ptas. (22.84 €) • Nivel: Medio

APLICACIONES



Photoshop 5.5 práctico

Uno de los programas más difundidos de retoque fotográfico en todo el mundo tiene en esta obra una fantástica manera de hacer llegar a controlar perfectamente a los usuarios del mismo que se inicien en el manejo de Photoshop 5.5. Así, además de los ejemplos y los ejercicios prácticos, la obra viene acompañada de un CD con los ejemplos utilizados, además del programa Image Ready en su versión 2.0.

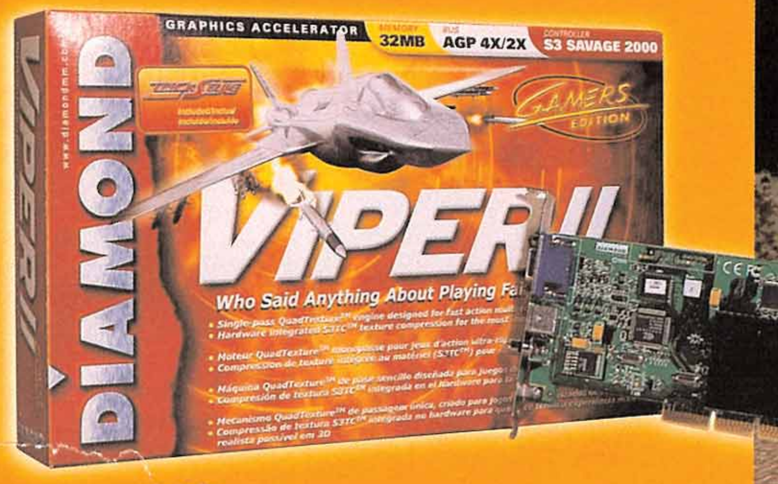
Editorial: McGraw-Hill/Osborne • Páginas: 520 • Precio 6990 Ptas. (42.01 €) • Nivel: Principiante

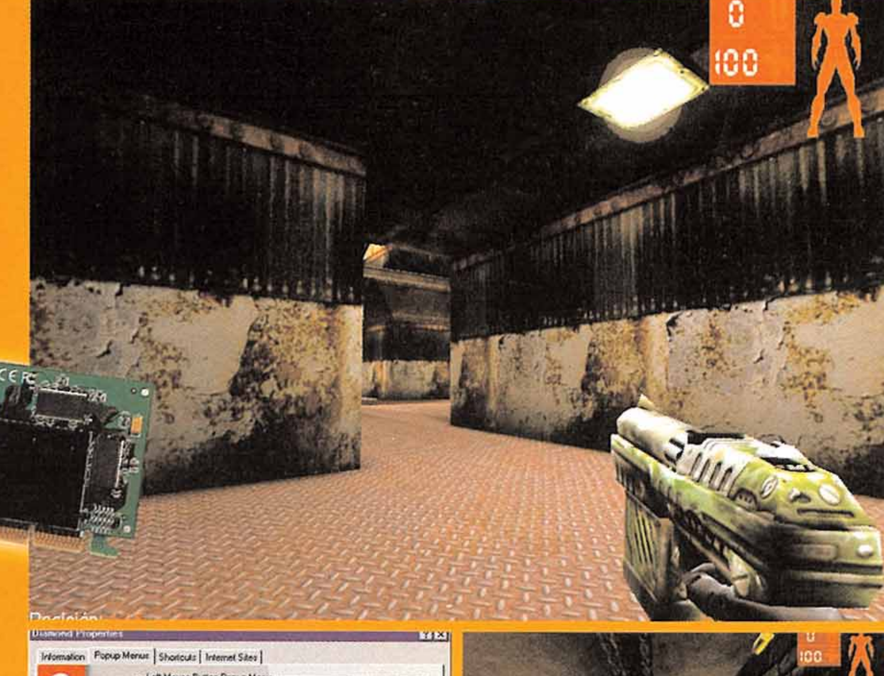
SISTEMAS OPERATIVOS

Windows 2000 Profesional

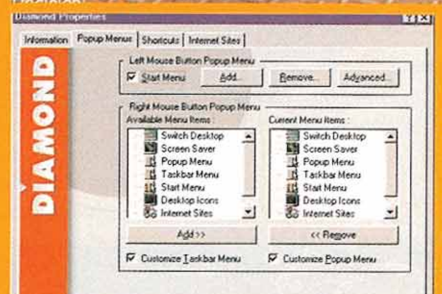
El nuevo sistema operativo de Microsoft, Windows 2000, tiene en el libro de Anaya Multimedia una genial forma de aprender todo lo nuevo que nos trae este SO, con ejemplos, notas y gráficos que muestran a los lectores cómo aprender a manejarse perfectamente, y paso a paso, dentro del mismo, además de venir acompañado de un CD con utilidades, herramientas y aplicaciones varias que potencian la necesidad de esta obra.

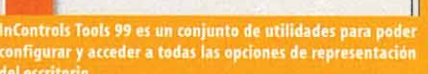
Editorial: Anaya Multimedia • Páginas: 448 • Precio 3995 Ptas. (24.01 €) • Nivel: Principiante



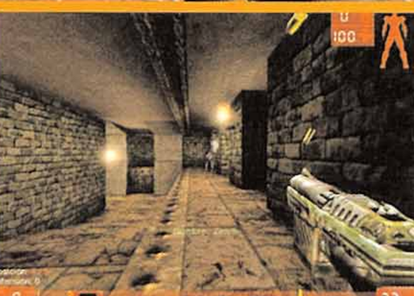


El pasado año el chip de S3 Savage sorprendió gratamente a los aficionados de los juegos 3D con la incorporación de elevadas prestaciones de aceleración y el novedoso sistema de compresión de texturas S3TC. Ahora, con un nuevo chip significativamente mucho más capaz, nace el primer producto de una alianza entre Diamond Multimedia y S3 que parece haber sido acertada. El nuevo S3 Savage 2000 impulsa la tarjeta Vipper II superando con creces el rendimiento del anterior procesador sin que este hecho deba significar un precio elevado. En este sentido y teniendo en cuenta que Vipper II es totalmente compatible con los estándares OpenGL y Direct 3D, el producto se revela como uno de los más recomendables en un balance de prestaciones medio-alto y un coste ajustado.





InControls Tools 99 es un conjunto de utilidades para poder configurar y acceder a todas las opciones de representación del escritorio.



En las pantallas se puede apreciar cómo puede mejorar el S3TC la calidad de la imagen en juegos como «Unreal Tournament», entre otros.

La **alianza** perfecta

LA ARQUITECTURA

El chip S3 Savage 2000 dispone de varios elementos únicos para poder procesar a gran velocidad entornos gráficos, sobre todo en lo que respecta a calidad de texturas. El motor de aceleración es de 128 bit reales, es decir, tanto en el bus de interfaz con la memoria del como en el propio chip que se eleva hasta los 32 MB. El RAMDAC es de 350 Mhz y dispone de hardware específico para reproducir DVD/MPEG-2.

Dentro del motor del procesador se encuentra el QuadTexture de paso simple, permite elevar el cálculo de efectos avanzados que requieren el proceso de varios mapeados de textura, tales como sombreados volumétricos, reflejos o iluminación. Por supuesto, mantiene el S3TC, sistema de compresión de texturas integrado en el hardware que mejora radicalmente la calidad visual en aquellos juegos en los que ha sido implementada. Sin entrar en demás cifras sobre velocidades de funcionamiento, anchos de banda y MB, no pueden obviarse la integración de un motor de iluminación y transformación geométrica capaz de dotar a las superficies poligonales un aspecto sensacional. También mencionar también la posibilidad de puentear la tarjeta de manera muy sencilla para beneficiarse de los BUS AGP X4 y la salida para TV S-Video.

EN FUNCIONAMIENTO

La instalación de Vipper II viene asistida por un manual en español en el que nos ha parecido que no se dejaban cabos sueltos ni se obviaban detalles a tener en cuenta. Así, la sustitución de un adaptador de vídeo anterior por el nuevo es cuestión de sólo unos pocos minutos. Los drivers se instalan de manera automática o manual según el usuario ofreciéndonos la posibilidad de instalar Incontrol Tools 99, un programa que gestiona la configuración del escritorio con un buen número de opciones de rápido acceso, del todo recomendable. Entre el software que adicionalmente acompaña el producto cabe mencionar una versión completa del juego «Trick Style».

Una vez instalada, cualquier programa que soporte Direct3D funcionará sin problemas aunque puede ser necesario acceder a la página web de S3 para instalar el patch para el uso de la compresión de texturas S3TC. La aplicación de efectos se realiza de manera correcta, y sobresaliente en algunos aspectos como la iluminación. No obstante, puede resultar algo inestable en cálculos geométricos dado que aunque en las pruebas no se ha producido ningún bloqueo del sistema, hemos llegado a apreciar pequeños defectos en el ordenamiento de polígonos.

Vipper II mantiene una buena tasa de refresco en programas de gran complejidad gráfica incluso en resoluciones elevadas con todas las opciones de detalle al máximo y sin contar con un puerto AGP X4. En definitiva, con la llegada de las nuevas tarjetas Viper II se verá superada en términos de aceleración extrema y aplicación de efectos de última hornada, pero también posee cualidades exclusivas, una tecnología capaz de hacer frente al proceso de juegos en la actualidad y en un futuro a medio plazo y un funcionamiento muy estable.

PRODUCTO: **VIPER II** · FABRICANTE: **DIAMOND MULTIMEDIA** · COMPATIBILIDAD: **PC WIN 95/98/NT, BUS AGP X2/X4.** · DISTRIBUIDOR: **DIAMOND** · PRECIO: · **29 990 Ptas. (180.24 €) + IVA** · MÁS INFORMACIÓN: **www.diamondmm.com**

87 valoración

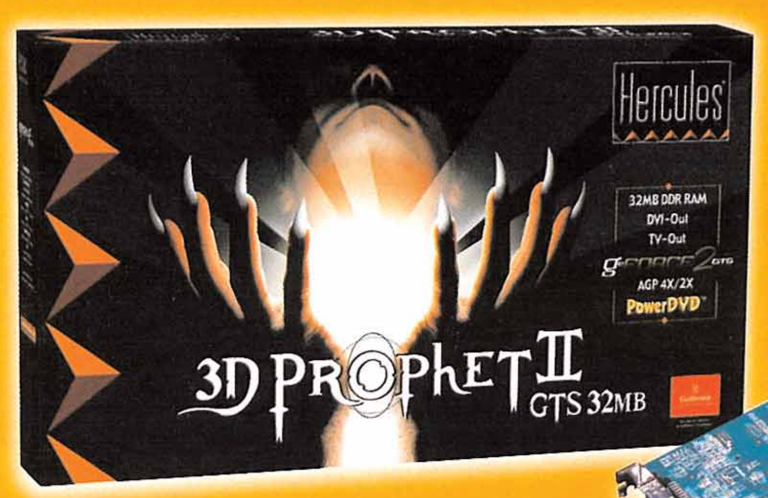
TASA DE ACELERACIÓN 3D

PROGRAMA EJECUTADO: «QUAKE III ARENA»

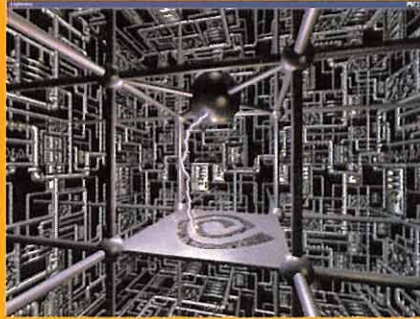
Equipo de prueba: · CPU: **Pentium III 560 MHz** · BUS: **AGP X2 16 MB** · Sistema operativo: **WINDOWS 98** · RAM: **128 MB**

Resolución	Prof. del color	Detalle geom.	Calidad Textura	Detalle Textura	Filtrado	Demo 1	Demo 2
640x480	32 Bit	Alto	32 Bit	Alto	Trilineal	61,3	57,4
800x600	32 Bit	Alto	32 Bit	Alto	Trilineal	51,7	55,7
1024x768	32 Bit	Alto	32 Bit	Alto	Trilineal	39,5	44,9
1280x1024	32 Bit	Alto	32 Bit	Alto	Trilineal	27,1	29,7

Velocidad en cuadros por segundo en demos 1 y 2




Nvidia nos ha sorprendido gratamente con sus demostraciones introduciendo una vastísima cantidad de polígonos que mantienen un relación de cuadros por segundo sensacional.


El rayo eléctrico demuestra cómo las fuentes de luz dinámica afectan a las superficies con el motor de iluminación por píxel de la GeForce2.

Hace algunos meses una más prestigiosas marcas en el desarrollo de adaptadores de vídeo, Hercules, pasó a formar parte de Guillemot Corporation. El desarrollo por parte de Nvidia del afamado GeForce ha supuesto para Hercules una oportunidad de ponerse a la cabeza en la versión 3D Prophet DDR. No ha pasado demasiado tiempo, pero todo apunta a que ha cundido en el desarrollo del nuevo hardware. La llegada del Geforce 2 supone un avance tremendo teniendo en cuenta este breve espacio de tiempo y las prestaciones que permite frente a sus competidores más directos. A la espera de las nuevas tarjetas de 3dfx Voodoo4 y Voodoo5, Hercules pone a nuestra disposición con 3D Prophet II un producto cuyo potencial es palpable y materializado adelantándose a sus competidores de los que hasta ahora solo se conocen fichas técnicas.

En los límites de la realidad

EL NUEVO GEFORCE GTS

La nueva Prophet II de Hercules posee una arquitectura diseñada para doblar las tasas de transferencia de memoria en las aceleradoras actuales. Impulsada por la nueva unidad de proceso de gráficos GPU, GeForce2, las cifras de rendimiento que maneja pertenecían apenas hace unos meses al género de ciencia-ficción teniendo en cuenta que hablamos del hardware de PC. 3D Prophet 2 es capaz de procesar hasta 25 Millones de triángulos por segundo trabajando con un reloj interno de 200 MHz y con una RAM DDR a 333 MHz. Además interviene de manera directa en el cálculo de geometría de manera que la CPU queda liberada para otros cálculos menos exigentes.

Las siglas GTS hacen referencia al motor de iluminación y sombreado, (GigaTexel Shading). La GPU aplica los matices de sombreado de manera independiente en cada texel, característica que es posible gracias a una capacidad de cálculo de 1,6 GigaTexels por segundo. El tratamiento independiente de cada texel de las texturas permite ofrecer imágenes de efectos más precisos y realistas. De ahí todas las técnicas en tiempo real de representación gráfica en el tratamiento de texturas y sombreados, como por ejemplo el mapeado-bump o mapeado de reflexión se ven altamente beneficiadas. La memoria RAM DDR integrada en la tarjeta utiliza un ancho de banda de 5000 MB/segundo efectuando dos transferencias de datos por ciclo de reloj de RAM en lugar de una. De este modo en el momento de cargar y generar texturas se aprecia una aceleración del proceso evitando parones que suelen producirse en los primeros instantes de la carga de un mapa tridimensional, hasta que todas las texturas están cargadas. Entre todo este compendio de datos cabe señalar también la aportación realizada en la tarjeta de Hercules basado en GeForce2, las salidas DVI para monitores digitales y pantallas planas y la salida para TV en S-VHS.

EN FUNCIONAMIENTO

En las demostraciones creadas por Nvidia para el nuevo GeForce2 destaca una potencia de proceso capaz de mostrar efectos en tiempo real de gran realismo con una recarga elevada de polígonos. Tales efectos se deben a la utilización del GTS en la iluminación dinámica procedente de diversas fuentes de luz sobre superficies texturizadas de compleja geometría. Otro de las grandes incorporaciones en esta GPU es el motor de transformación. Su funcionamiento se basa en la modificación de la geometría de los objetos tridimensionales mediante un aumento proporcional de polígonos. El resultado son superficies más complejas y suavizadas, cuya apariencia posee una estructura más realista. No obstante, las demostraciones incluidas son sólo una muestra de lo que Geforce2 puede realizar, así que será necesario esperar un tiempo para contar con juegos capaces de aprovechar su potencial. 3D Prophet II es el producto de mayor nivel tecnológico y rendimiento en tarjetas de vídeo con aceleración 3D/2D para usuarios de PC. Guillemot establece así, con esta última, una gama de diferentes soluciones para usuarios de diferente poder adquisitivo y necesidades donde este producto es sin duda la estrella. Hoy por hoy el desarrollo del hardware está por delante de las aplicaciones de software permitiendo una calidad de imagen que aún no está siendo exprimida. En este sentido a pesar de que 3D Prophet 2 es un producto destinado a un relativamente limitado sector de fanáticos de los juegos 3D la división Hercules de Guillemot ha conseguido llevar sus productos al top de las tecnologías disponibles y ponerlo al alcance del usuario.

TASA DE ACELERACIÓN 3D

PROGRAMA EJECUTADO: «QUAKE III ARENA V 1.17»

Equipo de prueba: • CPU: **Pentium III 500 MHz** • BUS: **AGP X2 16 MB** • Sistema operativo: **WINDOWS 98** • RAM: **64 MB**

En las pruebas realizadas, todos los niveles de detalle de «Quake III Arena» fueron activados al máximo, apreciándose incluso un incremento en el rendimiento en alta resolución. Este factor hace posible mantener niveles de detalles máximos en pantalla completa con monitores de altas prestaciones. A pesar de que la muestra facilitada es una versión beta del modelo Prophet II GTS, el driver se mostró estable en todas las configuraciones.

Resolución	Prof. del color	Detalle geom.	Calidad Textura	Detalle Textura	Filtrado	Demo 1	Demo 2
640x480	32 Bit	Alto	32 bit	Alto	Trilineal	55,7	53,3
800x600	32 Bit	Alto	32 bit	Alto	Trilineal	56,7	55,8
1024x768	32 Bit	Alto	32 bit	Alto	Trilineal	50,5	52,9
1280x1024	32 Bit	Alto	32 bit	Alto	Trilineal	42,4	44,1
1600x1200*	32 Bit	Alto	32 bit	Alto	Trilineal	42,8	41,7

*** Modo ventana**

Velocidad en cuadros por segundo en demos 1 y 2

PRODUCTO: **3D PROPHET II GTS 32 MB** • FABRICANTE: **HERCULES/ GUILLEMOT CORPORATION** • COMPATIBILIDAD: **PC WIN 95/98/NT, BUS AGP X2/X4** • DISTRIBUIDOR: **GUILLEMOT** • PRECIO RECOMENDADO: **69990 Ptas. (420.65 €) + IVA** • MÁS INFORMACIÓN: **www.guillemot.com. Telf: 902 11 80 36**

94 valoración

Ahora sí

Ahora podrás ganar la Eurocopa con PCFÚTBOL 2000 SELECCIÓN ESPAÑOLA

■ Elige tu propia Selección Nacional y desafía a los mejores equipos de Europa ■ Incluye Fase de Clasificación y Fase Final de la Eurocopa 2000 ■ Narración de José Ángel de la Casa y comentarios de Michel ■ Reproducción de las caras de las estrellas del fútbol europeo **HISTORIA DE LA SELECCIÓN ESPAÑOLA** ■ Fotografías y perfiles de los 633 futbolistas internacionales de la historia de la Selección Española y de los 47 seleccionadores ■ Ficha completa de todos los partidos oficiales del equipo nacional ■ Repaso literario y gráfico a los grandes momentos de la historia del fútbol español ■ Quiz Selección: el juego de preguntas y respuestas sobre los Mundiales y la Selección

DOBLE CD-ROM
Incluye GRATIS
HISTORIA DE LA SELECCIÓN ESPAÑOLA Edición 2000

PC FÚTBOL 2000 Selección Española EUROPA2000

3.995 PTAS. 24€



Producto Recomendado

CON LOS COMENTARIOS DE MICHEL Y JOSÉ ANGEL DE LA CASA



hasta donde llegue tu imaginación

www.dinamic.com 5|2000

Cómo crear skins en Unreal Tournament

Bienvenidos a esta nueva entrega del Taller de Juegos. Sin duda, hemos aprendido mucho en el poco tiempo que llevamos juntos, sin embargo, aún nos quedan cosas por descubrir. Ahora, «Unreal Tournament» va a cobrar más protagonismo. Además, pronto podremos dejar de centrarnos en aspectos técnicos y podremos liberar nuestra capacidad creativa y artística. Divertíos y aprended.

En las entregas anteriores hemos ido presentando conceptos generales sobre skins de modelos 3D a la vez que íbamos dando detalles técnicos sobre «Quake III Arena» y, en menor medida, sobre «Unreal Tournament». Gracias a los visores de modelos disponibles para «Quake III», ya habéis podido empezar a practicar con vuestras primeras skins, pero aún falta camino por recorrer. En primer lugar, ha llegado el momento de entrar de lleno en «Unreal Tournament». Este mes os proporcionaremos la información necesaria para dar los primeros pasos en la creación de skins para este juego. Además, en los restantes apartados de esta entrega, concluimos la información técnica referente a la creación de skins en «Quake III».

No volveremos a mencionar aspectos técnicos sobre skins en «Quake III» salvo para responder a vuestras dudas o inquietudes. Ha llegado el momento de darle una oportunidad a los seguidores de los demás videojuegos. El nuevo corazón de nuestro curso será «UT», pero siempre dependeremos de que vosotros mismos nos digáis qué programas preferís.



1 Este modelo de «Unreal Tournament», creado por Shane Caudle, muestra el nivel de los artistas que han participado en el desarrollo de este programa de Epic Games.

PRIMEROS PASOS EN "UNREAL TOURNAMENT"

Con lo que sabemos de «Quake III» ya seríamos capaces de hacer skins muy sencillas. Eso no significa que estemos preparados para hacer un trabajo interesante. Crear skins realistas es una tarea muy complicada propia de artistas digitales, pero con las herramientas y conocimientos que os hemos proporcionado hasta ahora, ya habréis empezado a practicar y vuestra imaginación estará empezando a funcionar. Los seguidores de «Unreal Tournament» no se encuentran en la misma posición, hoy comenzaremos a igualar las posiciones.

Observad la figura 1. Es el modelo del soldado creado por Shane Caudle para «UT». Las skins tienen algunas características curiosas. En primer lugar, se encuentran grabadas en ficheros de extensión "utx" situados en la carpeta "Textures" dentro de la carpeta donde hayáis instalado el juego (observad la figura 2). Para trabajar con ellas emplead el «UnrealEd» que acompaña al juego. Esta herramienta nos va a ser inmensamente útil así que cuanto antes empecéis a trabajar con ella, mejor. Recordad que en el primer número ya hablamos brevemente de este programa.

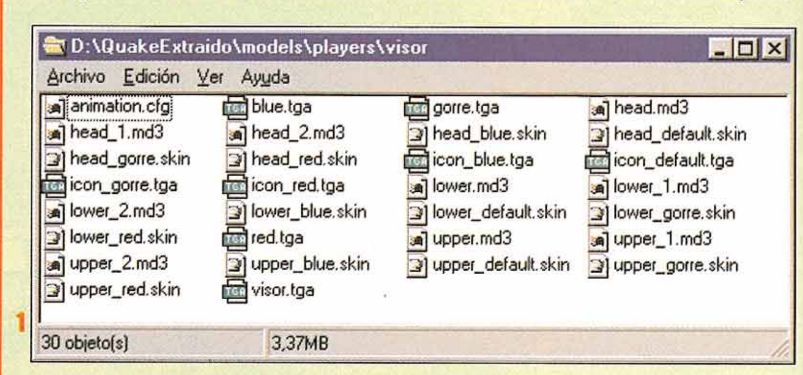
D:\UnrealTournament\Textures
Archivo Edición Ver Ayuda
Indus2.utx, Indus3.utx, Indus4.utx, Indus5.utx, Indus6.utx, Indus7.utx, ISVFX.utx, JWSky.utx, LadderFonts.utx, LadrArrow.utx, LadrStatic.utx, LavaFX.utx, LianX.utx, Liquids.utx, Logo.utx, Male1Skins.utx, Male2Skins.utx, Male3Skins.utx, MenuGr.utx, Metalmys.utx, Mine.utx, NaliCast.utx, NaliFX.utx, NivenFX.utx, of1.utx, Old_FX.utx, Palettes.utx, PhraelFx.utx, PlayrShp.utx, Queen.utx, RainFX.utx, Render.utx, RotatingU.utx, Scripted.utx, SGirlSkins.utx, ShaneChurch.utx, ShaneDay.utx, ShaneSky.utx, Skaarj.utx, SkTrooperSkins.utx, SkyBox.utx, SkyCity.utx, Slums.utx, Soldierskins.utx, SpaceFX.utx, Starship.utx, TCrystal.utx, Terranius.utx, TrenchesFX.utx, UT.utx, UT_ArtFX.utx, UTbase1.utx, UTcrypt.utx, UTtech1.utx, UTtech2.utx, UTtech3.utx, UWindowFonts.utx, XbpFX.utx, XFX.utx, Xtortion.utx
1 objeto(s) seleccionado(s) 6,85MB

2 En esta carpeta se encuentran las skins de los personajes de «Unreal Tournament».

La carpeta de un

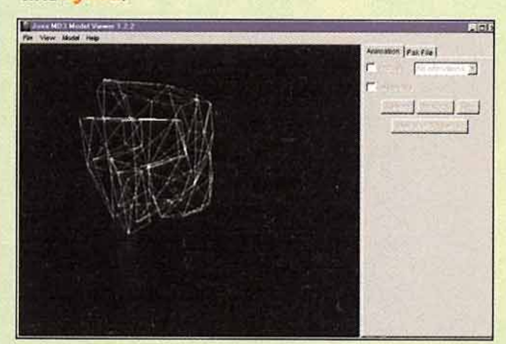
En la primera entrega de esta serie ya vimos, aunque de forma breve, los pasos necesarios para incluir una skin en «Quake III». Al mes siguiente, repasamos el contenido del fichero "pak0.pk3"; sin embargo, aún no nos hemos detenido con la atención que merece en la carpeta de un modelo concreto. Lo que vamos a aprender resultará fundamental para comprender exactamente cómo incluir nuestras skins o modelos en el juego.

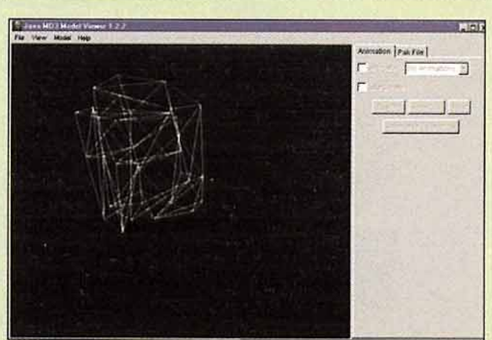
En la figura 1 podéis ver el contenido de la carpeta que contiene el modelo Visor. En «Quake III», la descripción de los modelos 3D está contenida en los ficheros de formato "md3". Como mínimo, hacen

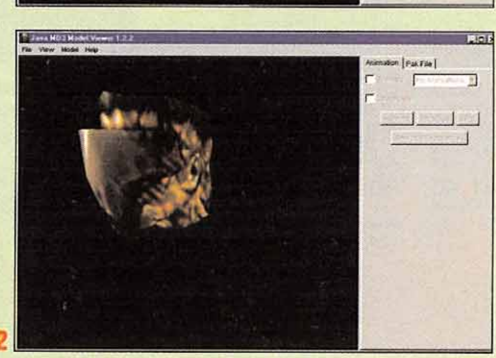


1

falta tres ficheros para formar un modelo completo: head.md3, upper.md3 y lower.md3. Estos ficheros contienen, respectivamente, la cabeza, el torso y las piernas del personaje. Podéis comprobar, no obstante, que hay más ficheros "md3" en las carpeta. Tienen el mismo nombre que los anteriores, pero con un número añadido. Examinad detenidamente la diferencia entre head.md3 y head_2.md3 en la figura 2.







2 El modelo Visor cuenta con versiones de baja resolución para mejorar el rendimiento del juego

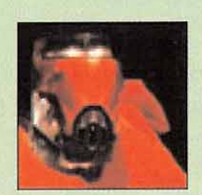
Los ficheros con número añadido son versiones con menos triángulos del mismo personaje. En «Quake III» se emplean cuando un personaje está lejos del punto de vista, de modo que la animación de los personajes resulte más fácil para el ordenador en las situaciones en las que el jugador no se pueda fijar en detalles pequeños. Además de las descripciones geométricas, necesitamos los ficheros gráficos que recubrirán al personaje. Como sabéis, cada modelo cuenta con varias versiones disponibles. Para poder identificarlas fácilmente, existe un icono de personaje por cada versión. Si queremos crear una skin para un personaje y el nombre de la versión va a ser "miskin", crearemos un icono para identificar la skin. Al fichero correspondiente tendremos que llamarlo icon_miskin.tga. En la figura 3 podéis comprobar que las versiones de personaje incluidas en «Quake III» cuentan con sus correspondientes iconos.

Naturalmente, aún nos falta la skin propiamente dicha. Tendremos otro fichero de formato "tga". Su nombre tendrá que ser miskin.tga.

Sólo nos queda indicarle al motor

modelo en detalle



3 Los iconos de las diferentes versiones se encuentran en ficheros de nombre icon_NOMBREVERSION.tga.

3D del juego la correspondencia entre la skin y el modelo correspondiente. Tendremos que crear tres ficheros de texto y extensión ".skin" (es más fácil si modificamos uno de los ficheros preexistentes). Los ficheros se llamarán head_miskin.skin, upper_miskin.skin y lower_miskin.skin. En estos ficheros, cambiaremos el nombre de la versión por el de la versión que acabamos de crear.

Fichero head_miskin.skin:
```
h_head,models/players/visor/miskin.tga
tag_head,
```

Fichero upper_miskin.skin:
```
tag_head,
tag_weapon,
u_torso,models/players/visor/miskin.tga
tag_torso,
```

Fichero lower_miskin.skin:
```
tag_weapon,
l_legs,models/players/visor/miskin.tga
tag_torso,
```



4

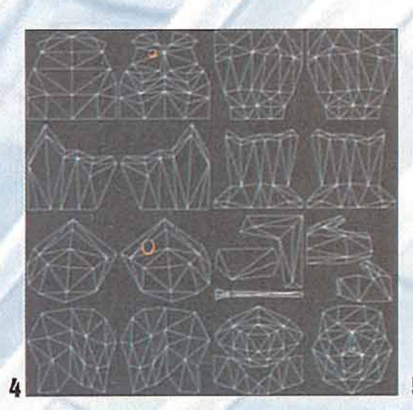
Una vez creados todos los ficheros necesarios, crearíamos nuestro fichero miskin.pk3, comprimiendo con winzip todos los ficheros necesarios y cambiando la extensión a "pk3". Recordad siempre que al crear un fichero "pk3", debemos respetar la información de subcarpetas al comprimir. Si las skins de Visor están originalmente en "models\players\visor", tendremos que crear un "pk3" con esa misma estructura. Recordad la skin que modificamos en la primera entrega para el modelo Bones (figura 4) y fijaos en el path que estaba incluido en el fichero "pk3", tiene la mima estructura que contiene el fichero "pak0.pk3" de «Quake III».

Hemos concluido el recorrido por la carpeta de un modelo de «Quake III». Es posible que ahora comprendáis mucho mejor los pasos que dimos en la primera entrega para incluir una skin propia en el juego. Repasad el proceso porque ya hemos cubierto lo más importante en lo referente a skins de «Quake III» y en sucesivas entregas sólo trataremos aspectos artísticos. Repasad los ficheros "pk3" que caigan en vuestras manos y trasmitidnos vuestras dudas.

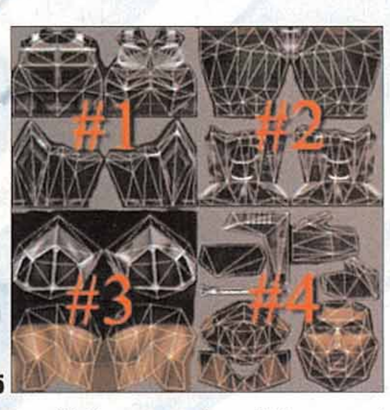



Nota importante

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a:
Hobby Press, S.A. MICROMANÍA. C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre **TALLER DE JUEGOS.** También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **tallerjuegos.micromania@hobbypress.es**



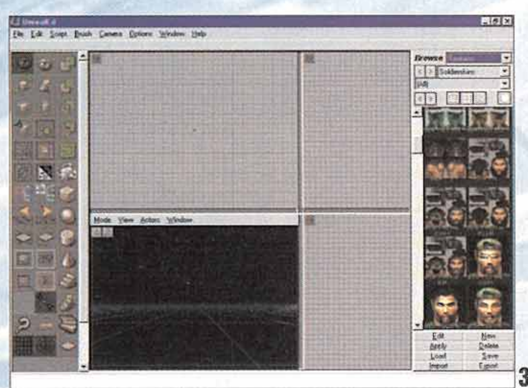
4 Aquí podéis ver el wireframe completo del soldado de Shane Caudle.



5 En realidad, la textura completa se divide en cuatro partes dentro del fichero "utx".

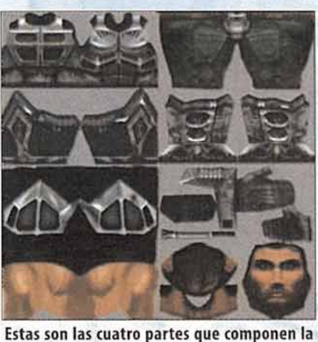
La skin del soldado de la que os hemos hablado antes se encuentra en el fichero "Soldierskins.utx". Abridlo empleando la opción "Load" del «UnrealED». Podéis ver parte del contenido en la figura 3.

Si comparáis las texturas que podemos ver en el «UnrealED» con las del modelo, posiblemente os daréis cuenta de que son algo extrañas. ¡Son demasiado pequeñas! Esto es debido a que los diseñadores del juego decidieron dividir cada textura en cuatro fragmentos por motivos de eficiencia y para facilitar que las texturas fueran intercambiables. La parte positiva de esto es que el juego funciona mejor y que la elección de skins es más flexible; la negativa, que nos han puesto las cosas más difíciles a los que queremos imitar sus habilidades artísticas.



3 Para trabajar con «Unreal Tournament», emplearemos el «UnrealED». Este editor acompaña al juego cuando lo compramos, así que no hay que hacer un esfuerzo extra para conseguirlo.

Vuestra primera tarea será encontrar cuatro partes que componen un skin del modelo en el fichero "utx" que hemos abierto. Como pista, fijaos en las figuras 4, 5 y 6. Contienen todas las partes de una skin del modelo. Una vez las identifiquéis, lo mejor que podéis hacer es lo mismo que ya probamos con «Quake III». Identificar las partes de cada modelo que cubren las skins. Para ello, podéis modificar el fichero "utx" como hicimos en el primer número. Emplead si queréis los wireframes del modelo que hemos incluido en el CD-ROM, pero tened en cuenta que estos wireframes son de tamaño 512x512, ya que están pensados para trabajar con ellos. Antes de importarlos al fichero "utx", tendréis que reducirlos a 256x256.



6 Estas son las cuatro partes que componen la skin. Tendréis que practicar bastante hasta orientaros en «Unreal Tournament».

Una última advertencia. Actualizar los ficheros "utx" del juego no es el procedimiento correcto para crear skins propias (haced una copia de seguridad del archivo para dejarlo como estaba), sólo lo emplearemos para practicar hasta que aprendamos más cosas sobre «Unreal Tournament».

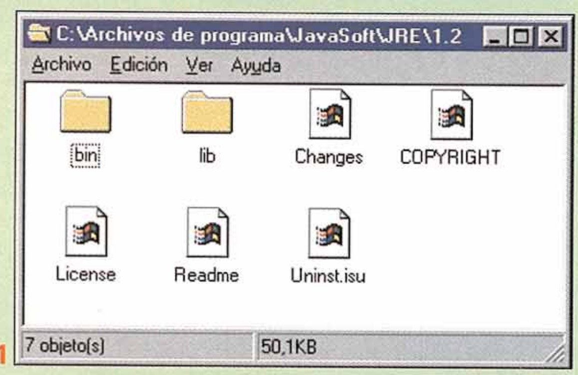
LOS SIGUIENTES PASOS

En esta entrega hemos empezado a cubrir los aspectos técnicos referentes a «Unreal Tournament». Además, prácticamente hemos dejado cerrados estos aspectos en lo referente a «Quake III». ¿En qué consistirán las siguientes entregas? En primer lugar, os proporcionaremos más información respecto a «Unreal Tournament», pero sobre todo, pasaremos directamente a la acción. Hemos alcanzado un punto en que ya estamos preparados para crear nuestras propias skins tanto en «Unreal Tournament» como en «Quake III». Hasta esta entrega, sólo los seguidores de «Quake» podían practicar creando sus skins, pero ahora, los fans de «UT» también pueden hacerlo. Esto va a tener una repercusión muy importante en nuestro curso. En la siguiente entrega, pasaremos a tratar aspectos artísticos de la creación de skins. Comenzaremos a hablar de nuevos temas como sombras, texturas o paletas, y lo haremos sin peligro de que sólo aprovechen nuestros consejos los seguidores de uno de los juegos. Esto no significa que no sigamos abiertos a vuestras sugerencias. Si hay detalles técnicos que os intrigan, responderemos a estas inquietudes, si hay otros juegos que queráis tratar, estamos aquí para ayudaros. De otra forma: ¿alguna pregunta?

D.V.S.

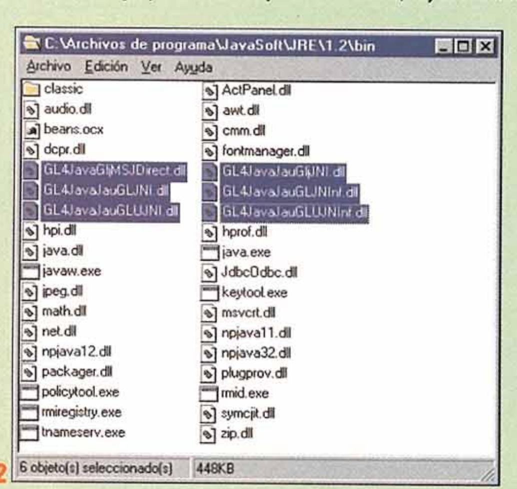
Java MD3 Model Viewer

En la entrega anterior os presentamos un sencillo visor para modelos de «Quake III Arena», era el MD3View. Este programa no es el único disponible, de hecho, hay otro más potente, el Java MD3 Model Viewer. Os vamos a presentar este último, así dispondréis de todas las opciones para practicar con vuestras skins y modelos de «Quake III».



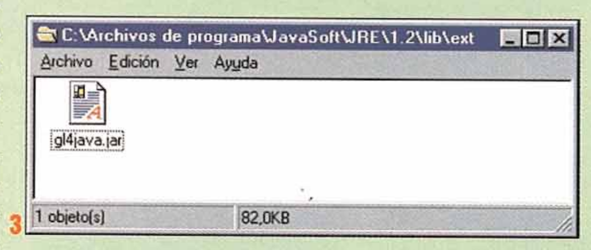
1

El Java MD3 Model Viewer está desarrollado en un lenguaje de programación llamado Java. Este lenguaje es uno de los más empleados en la actualidad. Es idóneo para aplicaciones relacionadas con Internet y uno de los mejores exponentes de las tecnologías orientadas a objetos que se han abierto paso en el mundo de la informática en los últimos años. Si alguno de vosotros está pensando en dedicarse a la programación, el lenguaje Java es una apuesta con futuro, hay abundante documentación disponible y es fácil acceder a herramientas de desarrollo. Por si os ha picado la curiosidad, mientras os explicamos cómo instalar el visor de modelos, os vamos a contar algunas características curiosas de Java.



2

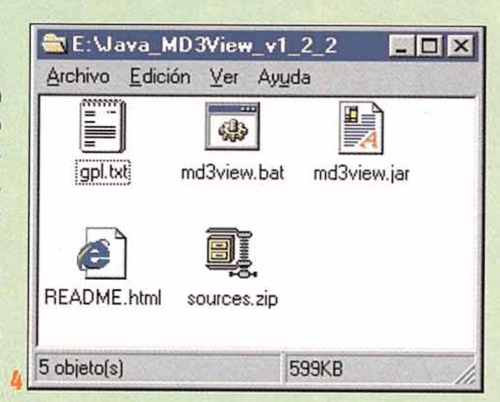
Un programa escrito en Java puede funcionar en cualquier ordenador. Esto es posible porque los programas Java no los ejecuta directamente el microprocesador del ordenador sino que existe un programa especial, llamado Máquina Virtual Java, que es capaz de entender el código Java y ejecutarlo. La compañía que diseñó Java, Sun Microsystems, ha establecido exactamente qué capacidad debe tener cualquier Máquina Virtual Java, de modo que existen gran cantidad de estas para todo tipo de sistemas operativos y ordenadores. Si alguien desarrollara un videojuego en Java, podría jugar en cualquier ordenador para el que existiera la correspondiente Máquina Virtual. Por supuesto, hay máquinas virtuales para PC, pero lo curioso es que si alguien hiciera una Máquina Virtual Java para, por ejemplo, PlayStation, se podría jugar a ese mismo videojuego en Java empleando la consola en lugar del ordenador. Muy interesante, ¿verdad?



3

Puede que alguno de vosotros ya se haya dado cuenta de algo: si el visor de modelos que voy a usar está escrito en Java, ¡necesito instalar una Máquina Virtual Java para poder emplearlo! Habéis acertado. Este es precisamente el primer paso que debo dar para poder ejecutar el Java MD3 Model Viewer. Además, este programa emplea OpenGL para representar los gráficos, por lo que a la Máquina Virtual la debo añadir soporte OpenGL si quiero poder ver mis modelos. ¿Cómo hago todo esto?

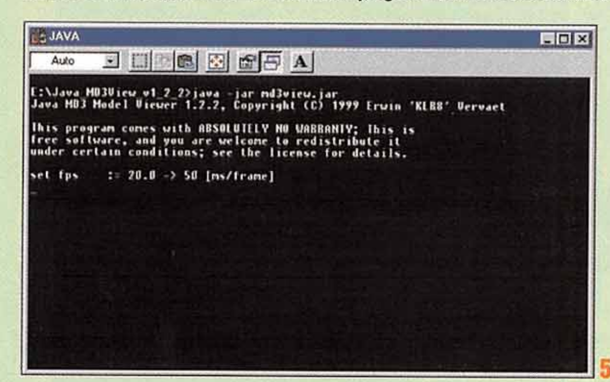
INSTALACIÓN DEL PROGRAMA



4

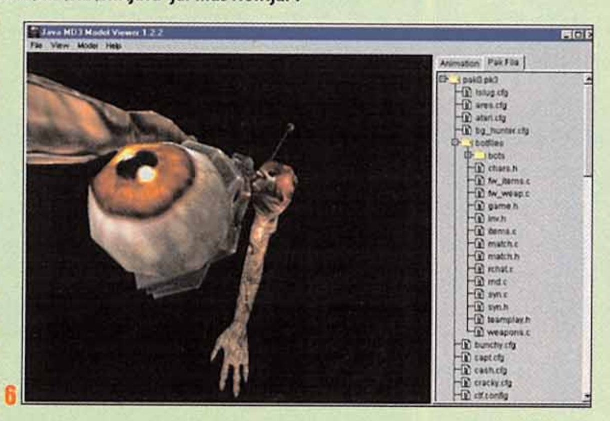
En el CD-ROM que acompaña a la revista encontraréis todo lo necesario instalar el Java MD3 Model Viewer en vuestro PC. Empezaremos instalando la Máquina Virtual Java. El programa de instalación se llama "jre1_2_2-win.exe". Ejecutándolo instalaréis la versión 1.2.2 del "Java 2 Runtime Environment", que es, precisamente la Máquina Virtual Java. Lo más habitual es instalarlo en 'C:\Archivos de programa\JavaSoft\JRE\1.2'. Fijaos en la figura 1.

Ahora añadiremos el soporte para OpenGL. Debemos descomprimir el fichero "libGL4Java2.1.2.1-Win32-x86.zip" en la carpeta "C:\Archivos de programa\JavaSoft\JRE\1.2\bin". Podemos emplear el programa Winzip para hacerlo. El resultado será similar al de la figura 2. También tendremos que descomprimir el fichero "gl4java2.1.3.0-jar.zip". Esta vez, la carpeta donde debemos descomprimir es "C:\Archivos de programa\JavaSoft\JRE\1.2\lib\ext" y para poder hacerlo, tendremos que crear nosotros mismos la carpeta "ext". Podéis ver el resultado en la figura 3.



5

El entorno ya está preparado. Ahora podemos instalar el programa visor. Descomprimid el fichero Java_MD3View_v1_2_2.zip en la carpeta donde lo queráis tener. El resultado será similar al de la figura 4. Para ejecutar el programa. Basta hacer doble clic sobre el icono "md3view.bat". El contenido de este programa es simplemente un comando para el sistema operativo. Contiene la línea "java -jar md3view.jar". Lo más probable es que así vuestro ordenador no sea capaz de ejecutar correctamente el programa, por la sencilla razón de que no encontrará el programa "java" que debe ejecutar "md3view.jar". Podéis cambiar el PATH del autoexec.bat, o cambiar el contenido del fichero "md3view.bat" por el siguiente: "c:\Archivos de programa\JavaSoft\JRE\1.2\bin\java -jar md3view.jar".


6

Cuando todo esté listo, la ejecución del programa provocará que se arranque la consola de Java, como se aprecia en la figura 5. Tras unos instantes se ejecutará el visor de modelos, echadle un vistazo en la figura 6. Este excelente programa es gratuito y se distribuye bajo la licencia pública GNU. Como el resto de programas de este tipo, tened en cuenta que sus autores no garantizan su correcto funcionamiento, sin embargo, lo más probable es que no os cause ningún problema y os resultará muy útil.

SOULBRINGER

CARACTERISTICAS

Fuerza: Auténtico juego de rol
Constitución: Más de 450 monstruos + NPC (jugadores pasivos)
Inteligencia: Una investigación exasperante
Destreza: Fácil jugabilidad
Carisma: Personajes con auras excepcionales
Percepción: Gráficos impresionantes que realzan la historia
Poder: 5 esferas de magia (Agua, Fuego, Espíritu, Aire, Tierra)
Tamaño: Una campaña de fantasía heróica sin precedentes
Raza: Juego de Rol
Origen: PC

HABILIDADES

Percepción
Vista: Escenario y personajes en 3-D
Oído: Soundscape
En busca de: Un modo de escapar
Encontrar: Las Reliquias más poderosas

Discreción
Camuflaje: Tu fuerza
Arrebatar: Cosas que te ayuden a ganar
Ocultar: Tus sentimientos hacia el enemigo
Esconder: Tus puntos débiles

Conocimientos
Del mundo: Inmensos
De medicina: Indispensables
Ocultos: Conseguir y liberar sin limitación
Míticos: Los de la antigüedad

Agilidad
Correr: Cuando hay muchos...
Trepar: Para conseguir el poder absoluto
Saltar: Al corazón de la acción
Luchar: Personalizando tus combos

Manipulación
Maquinar: Con tus habilidades
Jugar: Con tus nervios
Interrogar: A los testigos claves
Abrir: Las cerraduras de todas las puertas...?

Magia
Más de 60 hechizos para especializarte en salir de las peores situaciones

Combate:
A montón

Notas:
Desconecta tu DM cuando termine el juego

Accesorios:
Muchísimos







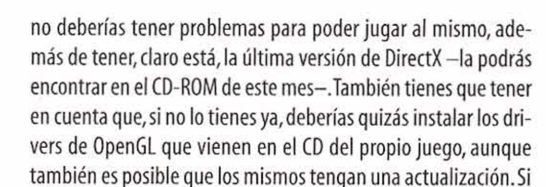
Por: Penélope Labelle

Décimo quinta reunión de ésta que es vuestra sección. Parece que por fin se van vislumbrando en el horizonte aquellos juegos de los que hemos ido hablando durante los meses pasados, aunque aún es pronto para echar las campanas al vuelo.

La niebla se dispersa

Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas preferidas de Micromanía. En efecto, aquellos proyectos de los que hemos ido hablando durante los últimos meses parece que empiezan a dar sus frutos. Prueba de ello lo pueden suponer los últimos lanzamientos que han tenido lugar en España, como pueden ser «Soldier of Fortune», «MDK 2», «Messiah»..., pero sobretodo, el que más nos ha sorprendido, y no por su calidad precisamente, es la salida al mercado de «Daikatana» que, posiblemente, cuando leáis estas líneas ya estará en la calle.

Los tres títulos a los que he hecho mención no tienen, desde luego, nada de desperdicio. Son títulos que todo aquel que se considere amante de la acción 3D no debe dejar escapar, pero no sólo para tenerlos en la estantería. Merecen ser jugados, no una, sino hasta tres o cuatro veces por si acaso nos hemos dejado algo en el recorrido de nuestras aventuras. Pero en fin, eso es algo que sólo vosotros podéis decidir.



VUESTRO TURNO

Ahora ha llegado el momento de resolver ciertas dudas que os asaltan. Y el primero –y único, casi podía decir– en venir a colación es Dani Ibarrola, vía correo electrónico, que dice que lleva meses intentando jugar a «Quake III» con su tarjeta Banshee y dice que se le cuelga el ordenador y se resetea, además de decirnos que con la solución que envió un lector hace unos meses no funciona. Dani, hemos de decirte que, si tienes los drivers de tu tarjeta actualizados a la última versión, según la marca que sea, no deberías tener problemas para poder jugar al mismo, además de tener, claro está, la última versión de DirectX –la podrás encontrar en el CD-ROM de este mes–. También tienes que tener en cuenta que, si no lo tienes ya, deberías quizás instalar los drivers de OpenGL que vienen en el CD del propio juego, aunque también es posible que los mismos tengan una actualización. Si tienes acceso a Internet, lo mejor es que te descargues los últimos drivers para la Voodoo Banshee en www.3dfx.com o de la página www.msnconfederación.com. Si no, puedes hacerte con un ejemplar de PCmanía en el cual se publica un CD con las últimas actualizaciones de hardware que se han producido, concretamente el número siete del pasado mes de Mayo. Si a pesar de todo ello te sigue sin funcionar, dirígete al servicio técnico de la distribuidora en España del juego en cuestión.

TODO NOTICIAS

Dadas las fechas en las que nos encontramos, y dado también lo que durante el mes pasado se ha celebrado –el E3–, no podemos por más qué dejar un gran espacio para las noticias fresquitas que se han producido, aunque no descarto la necesidad de ampliar las mismas el mes que viene.

De todas formas, muchos de los que os habéis quedado con las ganas de que se respondan vuestras cartas no tenéis que preocuparos, pues en próximos números las intentaré resolver. Así, que el designio de los dioses os lleven por el sendero de la luz.


TEAM FORTRESS 2





Acción Frenética

Como cada mes, en este apartado intentamos meternos de lleno en el apasionante mundo de los arcades 3D. Muchos sois los que escribís aquí para plantear vuestros diversos puntos de vista. En esta reunión, me ha llamado la atención una carta en particular, de nuestro querido lector Raúl Blanco, que en su escrito relata lo siguiente:

"Tecnología, efectos especiales a raudales... Nada, ¡NADA!, sin un buen argumento; el género de la acción se está convirtiendo en un mero espectáculo gráfico, donde los mercenarios de turno –buenos y malos– se enfrentan en una "cruenta lucha a muerte". Han abandonado el sentido dramático de la trama, las secuencias cinematográficas que, poniendo como ejemplo «Colony Wars Vengeance» de PlayStation, nos confesaban los sentimientos, temores y sorpresas de unos protagonistas que VIVÍAN una realidad compleja. Al fin y al cabo, era lo que nos hacía ametrallar un puñado de pixeles como si en ello nos fuera la vida... Desarrollar un buen arcade de acción requiere una conexión jugador-protagonista: si ésta se rompe, estaremos "espiando" una pantalla de unas determinadas pulgadas en vez de ser protagonistas de una apasionante aventura de acción en la que deberemos sobrevivir a toda costa..."

Pues ahí queda eso. Que parece que sienta cátedra, pero he de decirte que, frente a determinados juegos que están hechos para jugar con otros oponentes humanos –multijugador–, hay otros muchos que sí que tienen un argumento de órdago. De hecho, es algo que en Micromanía valoramos bastante, ya que parece que se les están acabando las ideas a los guionistas de videojuegos. Sin embargo, títulos de la talla de «Messiah», «Soldier of Fortune», o «Half-Life» tienen unos planteamientos que seguro que te meten de lleno en la acción de la aventura que plantean, además de demostrar un alarde gráfico y sonoro que ayuda a integrarse en esa "conexión jugador-protagonista" de la que nos hablas.

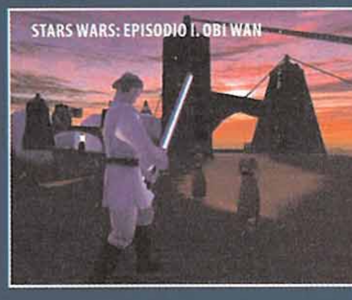
Con todo esto, te invito a que pruebes alguno de los que hago mención, o de cualquiera de los que creas que te convencen del resto de los comentarios aparecidos en los Puntos de Mira de este mismo número de Micromanía, para convencerte de que no está todo dicho dentro del género de los arcades de acción.

Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA. C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE.
También podéis mandar un correo electrónico a: *zonaarcade.micromania@hobbypress.es*

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN


RUNE


QUAKE III TEAM ARENA


STARS WARS: EPISODIO I. OBI WAN

En la Boca del Volcán

Dada la cantidad de noticias que se han dado este mes, y como lo prometido es deuda, ahí va una especie de especial de las que se han venido desarrollando durante el movidito mes de Mayo.

Para abrir boca –y nunca mejor dicho– empezamos con el anuncio que han hecho los creadores del fantástico «SiN», 2015, quienes están trabajando en un nuevo shoot'em up 3D basado en el engine de «Quake III», a lo que hay que decir que será el primero en utilizar dicha tecnología. En principio, estará listo –no nos lo creemos– para finales del 2001, y será publicado por los chicos de EA.

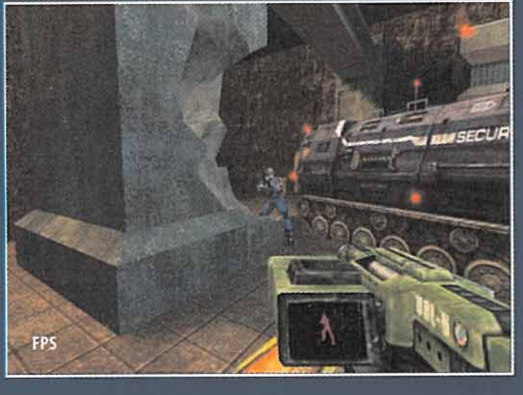
Seguimos con la buena noticia de que se está creando una nueva aplicación para poder encontrar y jugar a través de Internet con el recién estrenado «Alien Vs Predator Gold», aunque aún no se sabe a ciencia cierta cuándo estará disponible –estos no se la juegan–.

Criterion Studios tiene casi a punto el peculiar juego que nos pondrá a los mandos de naves submarinas, «Deep Fighter», título que será distribuido por Ubi Soft en fechas cercanas al verano –no sabemos si antes, durante o después, claro está– y que saldrá tanto para PC como para Dreamcast.

Cambiamos de compañía, pero no de género, pues corren rumores de que Volition está empezando a desarrollar la cuarta entrega de «Descent», algo que de momento se queda en eso. Y seguimos con Volition, pues están preparando un shoot'em up, con el nombre no definitivo de «FPS» (First Person Shooter), que muy bien podría dar al traste con los grandes del género, a juzgar por las imágenes del mismo que hemos podido obtener.

Cambiamos ahora a Bethesda, los cuales se preparan ya para el lanzamiento de su «Gromada», un juego en el que el objetivo será luchar contra las hordas de alienígeneas que nos amenazan a lo largo de una serie de campañas que, en absoluto –según aseguran– serán lineales, y todo ello montados en un vehículo que portará todo tipo de armas. Por lo visto, los escenarios de «Gromada» podrán sufrir modificaciones según pase nuestro "cacharro" por encima, así como se verán afectados por los disparos que realicemos, además de otros muchos alardes tecnológicos, como juego en red local, Internet o módem, y de no precisar un equipo demasiado potente.

El secretismo que 3D Realms está llevando a cabo con «Max Paine» está fuera de toda duda, desde que hace dos años anunciaran su desarrollo y, al cierre de esta edición, se especulaba que enseñarían el producto sólo a puerta cerrada en el E3. Desde luego, una cosa es segura: el juego parece totalmente diferente de las primeras imágenes aparecidas de lo que hoy día se ha dado a conocer, y eso ya dice algo –digo yo que por lo menos seguramente cambiaron el engine del juego–. Veremos.


FPS



GROMADA


MOTOCROSS MADNESS 2


DEEP SPACE NINE, THE FALLEN


DEEP FIGHTER

Microsoft firmó hace algunas semanas un acuerdo con American Honda Motor Co. Para poder utilizar bajo licencia el nombre y la mara en el juego «Motocross Madness 2», y del cual se puede sacar que el juego contará con dos modelos de la marca japonesa –de 125 cc y 250– con las que correr en más de cuarenta circuitos diferentes.

Para todos aquellos adictos a «Q III», decirles que Activision e id Software están en pleno desarrollo de lo que será «Quake III Team Arena», del que dicen que vendrá con nuevos modos cooperativos de juego donde la estrategia de equipo será la nota dominante, además de tener nuevos modelos de personajes y nuevos tipos de armas que harán de los fanáticos –y no tan fanáticos– la crême de la crême. Lo que sí han asegurado, además de todas las modificaciones, es que este "add-on" deberá contener el juego original para poder ser jugado.

Para los nostálgicos de los shoot'em ups, Activision ha dado otra gran noticia. Se trata, nada más y nada menos, que del desarrollo de un nuevo «Wolfenstein», que llevarán el nombre de «Return to Castle Wolffenstein», y que está creándolo el equipo Gray Matter Interactive Studios, y aseguran que utilizará el engine de «Quake III», como era de esperar. Seguro que ya hay más de uno nervioso por esta apasionante noticia.

Ya queda menos para la publicación, en teoría, del esperado título de Human Head Studios y Epic Games, «Rune», que nos llevará a un mundo de fantasía basado en las leyendas de los vikingos, y que está siendo realizado sobre una base del engine de «Unreal», aunque muy mejorado, según afirman, y que estará listo para este mismísimo verano... Sí, sí...

También tuvimos acceso a las primeras pantallas que LucasArts ha publicado sobre su nuevo juego basado en «La Guerra de las Galaxias», «Star Wars: Episodio I. Obi Wan».

Para terminar por este mes –¿os parece poco?–, viene a estas líneas «The Fallen», de los chicos de Simon & Schuster Interactive, y que está basado en «Deep Space Nine», de los cuales el pasado mes se dieron nuevos datos y pantallas sobre el mismo. Con una perspectiva en tercera persona, este juego está basado en el engine de «Unreal Tournament» con numerosas mejoras. Entre ellas cabe destacar que la vista en tercera persona tendrá varias alturas para que elijamos la que mejor nos convenga, así como un modelado y movimiento de los personajes –los detalles de las caras ofrecerán un realismo inusitado– con una enorme cantidad de detalles. La posibilidad de elegir entre tres personajes para adentrarnos en la aventura supone, ciertamente, tres juegos completamente diferentes, como ya lo supuso, por ejemplo, «Alien Vs Predator». Por cierto, ni que decir tiene que seguirá todos los cánones de «Deep Space Nine» que la propia Paramount se está encargando de revisar.

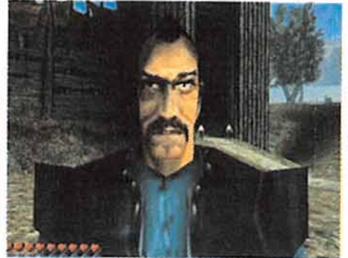
BLOCK DE NOTAS

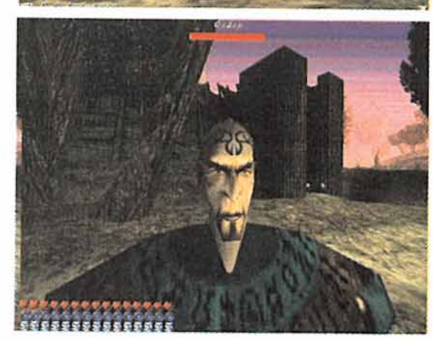
MAESTROS DE LA ACCIÓN FRENÉTICA

1.- Half-Life 2.- Unreal Tournament 3.- Quake II

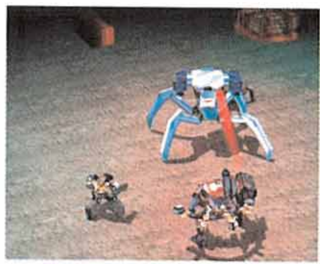
MAESTROS DEL CARRUSEL DEPORTIVO

1.- Rally Championship 2.- NBA Live 2000 3.- NBA Live 99



GOTHIC EGMONT INTERACTIVE. PC Los responsables de «Gothic» están afrontando el proyecto de desarrollar un JDR desde una perspectiva poco usual. El complejo guión, que está siendo perfilado por escritores profesionales del género fantástico, sitúa la acción de «Gothic» en un mundo concebido como una prisión, en el que los personajes se mueven a sus anchas excepto en los límites del mismo, marcados por una barrera mágica. El objetivo, escapar de tan fantástica cárcel. En cierto sentido, el equipo de desarrollo de «Gothic» compara este punto de partida con el de la película «Rescate en Nueva York», que protagonizara Kurt Russell, aunque con una atmósfera claramente distinta. Egmont Interactive está incluso considerando la posibilidad de editar «Gothic» como una novela.





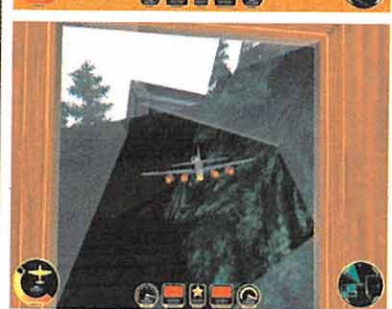

GUNLOK REBELLION/PC Los creadores de «Aliens vs Predator» parecen querer tomarse un descanso de la acción 3D al estilo del mencionado título, con un proyecto radicalmente distinto y que ahonda en las raíces de géneros como el rol y la estrategia. «Gunlok» sitúa al jugador en una atmósfera futurista, a 500 años vista, en que la especie humana sufrió el acoso y derribo de una raza de cyborgs, que imponen su ley en un planeta distante. Sin embargo, un fallo en el perfecto y lógico cerebro de uno de estos robots, le dota de consciencia y autonomía de pensamiento haciendo de él el primero de su especie en soñar. Este apartado de "humanidad", poco a poco va haciendo del robot, Gunlok, una criatura ansiosa de liberarse del yugo de sus jefes, contando con la habilidad de insuflar idéntica capacidad a otros como él. En una búsqueda por descubrir sus orígenes, se topa con los humanos como sus creadores primarios, con lo que una terrible batalla entre la nueva especie y los robot dominantes es fácil de prever.

«Gunlok» es original en sus planteamientos, estructura y diseño, así como en sus algoritmos de IA, según aseguran en Rebellion, y en el uso de combates y acción en tiempo real para ofrecer algo nuevo que aborda géneros, en apariencia dispares, pero que pueden conseguir una simbiosis perfecta en el juego, a tenor de las informaciones disponibles.

DOGFIGHTER UDS/PARADOX. PC Como muy bien se puede comprobar con sólo echar un vistazo a las imágenes que acompañan estas líneas, «Dogfighter», producción de UDS que estará disponible el próximo otoño, recuerda enormemente, al menos en su aspecto visual, a un excelente juego de Dreamcast que apareció en el momento del lanzamiento de la máquina de Sega.



En efecto, «Dogfighter» y «Toy Commander» encuentran más de un punto de conexión en sus diseños y, muy posiblemente, a tenor de la información disponible, en su desarrollo de acción. «Dogfighter» se inspira –de hecho, es una licencia oficial– en los modelos a escala de la compañía AirFix. Los suecos de UDS tiene a sus espaldas títulos como «No Fear Downhill Mountain Biking», desarrollado para Codemasters, y encuentran precisamente en un título de ésta, «Micromachines», el referente inmediato para un proyecto que definen de ambientación "juguetera". Bien, dado el curriculum de este equipo no cabría pensar en un posible plagio. De momento, seamos buenos e imaginemos que se trata de un homenaje o una inspiración, quizá no del todo inconsciente.











ALL STAR TENNIS 2000 AQUA PACIFIC/UBI SOFT/PC. PLAYSTATION De ambiciosos planteamientos, «All Star Tennis 2000» pretende llegar a ofrecer el máximo de opciones en lo que a simuladores de tenis se refiere. Hasta 32 jugadores (hombres y mujeres) disponibles, entre los que se encuentran los nombres de mayor relumbrón del panorama profesional de este deporte, todo tipo de pistas, torneos oficiales del Grand Slam... A priori, excelente. Es pronto, sin embargo, para afirmar si el nivel de calidad del juego de Aqua Pacific cumplirá las promesas del equipo, pues la única versión disponible para pruebas es aún muy primitiva y no deja entrever todas las posibilidades del juego.

Eso sí, es casi seguro que permitirá una opción multijugador muy completa, con varios usuarios compitiendo en la misma máquina, entre sí o por parejas, lo que añade un atractivo poco usual, al menos en lo que a PC respecta, en este apartado.



NO ME HE CREPADO NI ME HE PUESTO COLIRIO.

HE CAMBIADO MI TARJETA GRÁFICA.

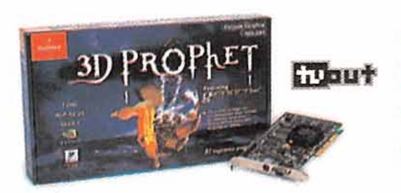
Elijas la tarjeta aceleradora que elijas siempre tendrás lo mejor para tus juegos y películas DVD.
Sea cual sea tu elección tendrás una tarjeta que exprime al máximo la tecnología de NVIDIA



- AGP/PCI
- Tecnología TNT2 M64
- Optimiza la reproducción DVD
- 8 millones de triángulos por segundo



- TNT2 Ultra
- Salida TV
- Memoria "hyperveloz" SGRAM
- 10 millones de triángulos por segundo



- GeForce 256
- Salida TV
- 4 motores gráficos
- Nuevos efectos de última generación: "una nueva forma de ver el mundo"
- 15 millones de triángulos por segundo





- GeForce 256
- Salida TV
- Salida DVI digital, "la puerta al futuro"
- Memoria DDR que multiplica la velocidad y potencia del chipset
- 15 millones de triángulos por segundo

HERCULES ES UNA DIVISIÓN DE:



Busca nuestros productos en:









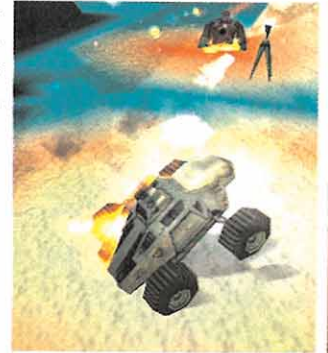


INFESTATION

FRONTIER DEVELOPMENTS/UBI SOFT. PC Frontier Developments entra con «Infestation» en el terreno de la acción en estado puro, aunque el protagonista –o, mejor dicho, protagonistas–, adquiere forma mecánica, con distintos vehículos a disposición del jugador, para hacer frente a una peligrosa invasión alienígena que están sufriendo diversos sectores de la galaxia donde la humanidad ha extendido una actividad colonial, en un futuro distante.

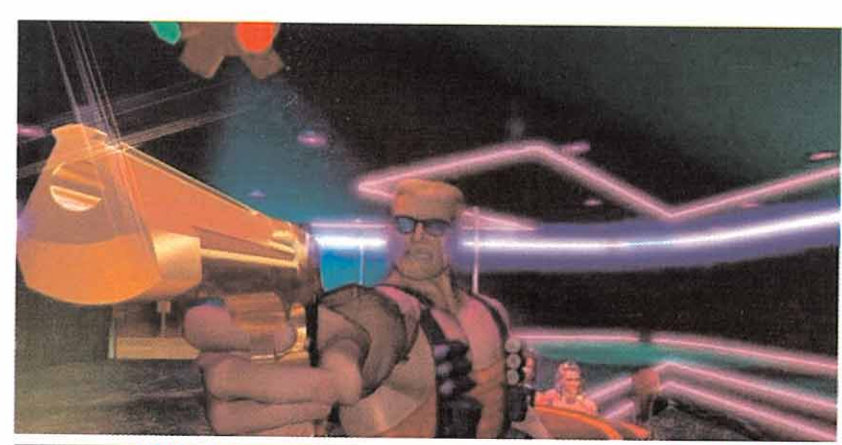
«Infestation» tiene como mayor atractivo, aparte de poner a prueba –de modo exhaustivo– la habilidad del jugador, el estar diseñado como un juego en que la opción multiusuario está contemplada como parte sumamente importante. Sin embargo, una vez vista una primera versión de «Infestation», es complicado imaginar cómo conseguirá finalmente Frontier integrar esta opción en el conjunto, pues ofrece un diseño bastante tópico en la mayoría de sus niveles, y con un marcado acento en el juego individual.

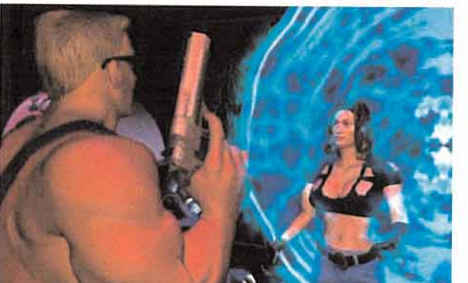
«Infestation» tiene aún mucho por desvelar antes de entrar en una posible calificación.











DUKE NUKEM. PLANET OF THE BABES

N-SPACE/INFOGRAMES. PLAYSTATION Mientras el mundo entero (o gran parte) espera que, de una vez por todas, se de alguna novedad en la deseada nueva aventura de Duke Nukem («DN Forever», aunque, según parece, todavía va para largo), 3D Realms sigue explotando una de las licencias más jugosas de toda la historia, llegando ahora a PlayStation, de la mano de N-Space e Infogrames, un nuevo desarrollo. «Planet of the Babes» pretende concentrar todo ese "savoir faire" de uno de los héroes más carismáticos del género de acción, con una serie de innovaciones, en lo que respecta al sistema de puntuación y de combate. Pero, eso sí, en lo que respecta a acción, enemigos –extraterrestres– y extravagancias diversas, «Planet of the Babes» es tan «Duke Nukem» como el que más.





DUKES OF HAZZARD

SOUTHPEAK/UBI SOFT. PC/PLAYSTATION «Dukes of Hazzard» era una serie de TV de los setenta, en que un par de granjeros del Sur de los Estados Unidos se divertían poniendo en ridículo a un sheriff bastante chiflado, al volante de un coche que resultaba más fantástico que Mazinger Z, habida cuenta de las barbaridades que podía hacer, y al que los interfectos llamaban el General Lee –todo muy de la América profunda, vamos–. Y ahora, cuando ha llovido y diluviado desde que la serie causaba furor en la televisión de la época –era de esas, como muy bien recordarán los que ya tengan unos añitos, en que el doblaje estaba realizado en sudamérica y el acento de los personajes resultaba como muy "curioso"–, SouthPeak retoma aquella idea original para realizar «Dukes of Hazzard», título de carreras sin ninguna complicación ni de concepto ni de diseño, en que la sencillez puede correr el peligro de tornarse simplicidad, una vez comprobada la primera versión disponible del juego. No es la primera vez que «Dukes of Hazzard» inspira un videojuego –en los tiempos de los ordenadores de 8 bit ya apareció un juego con idéntico nombre–, pero está por ver y demostrar lo que puede dar de sí una licencia que, pese a lo antiguo, puede atraer a muchos usuarios.




EVIL DEAD. HAIL TO THE KING

HEAVY IRON STUDIOS/THQ. PC/PLAYSTATION/DREAMCAST Cuando Sam Raimi y Bruce Campbell se juntaron para filmar «Evil Dead» («Terrorificamente Muertos»), poco podían imaginar uno y otro que su loca aventura de realizar una película de terror, por el puro placer y la diversión que les causaba, acabaría convirtiéndose en una trilogía de auténtico culto y, con el paso de los años, en videojuego.

Heavy Iron y THQ se han tomado muy en serio la adaptación de «Evil Dead» a juego, y están procurando desarrollar una explosiva aventura en la que toda la esencia de las tres películas de Raimi se condense en un título que además de la idea original del cine, toma prestada también la voz del protagonista principal, Ash (Campbell), que se encargará de dar un toque aún más sombrío y gore al conjunto. La peculiar estética del juego se verá impulsada por el inconfundible estilo de Raimi con sus impactantes movimientos de cámara, y todo aquello que resulte familiar de la popular trilogía.



Might & Magic VIII: Day of the Destroyer

Desde la resurrección de la serie «Might & Magic» con la sexta entrega, sus creadores –New World Computing y 3DO– nos vienen ofreciendo puntualmente un capítulo al año. Así pues, turno para la octava parte, que nos asegura, es la marca de la casa, muchas cosas, seres y, sobre todo, mundo que ver.

Novedades en la saga

En esta ocasión, la aventura nos lleva al territorio de Jadame, que suponemos próximo a los de Enroth y Erathia, en los que llevamos a cabo las gestas correspondientes a los anteriores capítulos. Si al principio tal relación no parece inmediata, estamos seguros que el desarrollo del juego permitirá hallar el nexo de unión.

Como buen JDR, la ignorancia con respecto al objetivo de aventura y argumento en general de la misma es evidente en un primer momento. Las únicas pistas provienen de la secuencia de presentación: un extraño tipo llega a un pueblo ribereño y monta un fiasco de cuidado mediante la activación de una columna de cristal. Hemos de suponer que el tal colega es el Destroyer del título. Y eso es todo... a jugar.

MUCHAS COSAS NUEVAS

Cabría esperar, a la vista de lo que supuso «Might & Magic VII» respecto al VI, que esta entrega se centrara únicamente en una nueva historia partiendo del sistema de sus anteriores capítulos. Pero parece que no va a ser así, ni mucho menos.

Para empezar, en la línea con los JDR más innovadores –y más realistas–, la aventura empieza con un solo héroe, con el que se supone que nos identificaremos. Sin embargo, no está condenado a la soledad, ya que podrá encontrar compañeros de fatigas en los lugares apropiados. Pero esto implica que sólo crearemos a uno de los hasta cinco personajes que pueden formar el grupo, quedando los atributos de los otros fuera de nuestro control. Esto, a





¿Estructura del juego?

Una de las incógnitas que no vamos a poder revelar es si el juego se desarrollará como prácticamente todos los demás de la serie, o lo hará como la última entrega. La diferencia no es baladí, como ahora veréis.

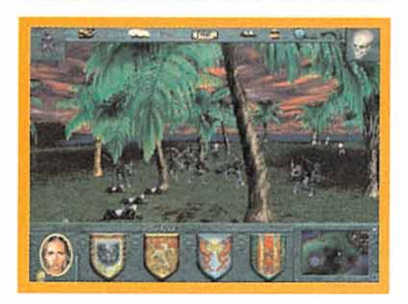
Hasta el sexto juego, incluido, el grupo de aventureros se encontraba en un mundo nuevo, al que podía acceder entero desde el primer momento. Evidentemente, había zonas cuyos habitantes hacían prohibitiva la exploración según el nivel de experiencia del grupo; pero, en todo caso, uno podía entrar a tan peligrosos territorios y tratar de explorarlos. También había calabozos cuya llave había que obtener antes de acceder a su interior, pero la misma estaba en calabozos perfectamente accesibles. En resumen, sólo consideraciones de tipo práctico impedían al grupo recorrer por entero el escenario de la aventura.

Sin embargo, en la séptima parte, el acceso a los distintos territorios del mundo se hizo gradual, desde el mismo inicio del juego. En efecto, ya para salir de la isla Esmeralda era necesario concluir unas búsquedas que nos encargaba Lord Markham; sólo tras ellas se ponía a disposición del grupo un barco con destino al continente. Y esto ocurre varias veces en el JDR, por ejemplo, para poder entrar al Averno o a Celeste.

¿Por qué opción se inclinará la nueva entrega? Se admiten diferentes apuestas, señores.



El enfrentamiento con los piratas se facilita mucho con ayuda de la artillería pesada.



Podrás encarnarte en minotauro, en vampiro o en cosas peores: tus sueños ocultos se hacen realidad

Might & Magic, y van VIII

Pocas sagas, no sólo dentro de los JDR y de ordenador en general, sino en cualquier género que se preste a una entrega por capítulos (léase libros, películas y demás) pueden presumir de alcanzar este dígito tras el título principal. Este mero hecho ha de ser suficiente para asegurar el respeto cuando nos asomamos a la historia de este clásico JDR.

La serie «Might & Magic» no se ha caracterizado, no obstante, por la regularidad en sus entregas. De hecho, cuando apareció su sexta parte, hace un par de años, llevábamos bastante tiempo pensando que ya había llegado a su fin. Os invito a que os remontéis conmigo unos cuantos años al pasado, para realizar su recorrido histórico.

Recorrido que no llegará al primer juego de la serie, pues un servidor no llegó a conocerlo. De hecho, aún hoy continuo dudando de su existencia. Quizás existió, quizá su existencia se presupone por el dígito II que acompañaba al título en el primer juego de la serie con que me tropecé. En todo caso, tras este capítulo, pasaron unos cuantos años antes de recibir nuevas noticias de la serie. Y entonces, de golpe, se presentaron tres nuevos capítulos, comenzando por «Islands of Terra», y continuando por «Clouds of Xeen» y «Darkside of Xeen». Estos dos últimos tenían la peculiaridad de que, al integrarse en un mismo disco duro, daban lugar a una nueva aventura, adecuamente llamada «World of Xeen». Esta innovadora iniciativa se traducía al final en una nueva búsqueda que exigía viajar entre los dos mundos ya explorados, abriendo calabozos que hasta ese momento eran inaccesibles. En todo caso, tras «Might & Magic V» el eterno enemigo Corak quedaba fuera de combate.

Una nueva espera de algunos años, cuando de repente se mostró reciclado a juego de estrategia. Me refiero a los cuasi homónimos «Heroes of Might & Magic» (I, II y III). En mi opinión, fue el éxito de estos lo que posibilitó la sexta entrega en la serie de JDR.

Coherentemente, la acción se trasladó a Enroth, Erathia y aledaños, escenario de las intrigas entre Archibald y Roland, sucesores de Lord Ironfist. Se publicaron «Might & Magic VI: The Mandate of Heaven», que suponía un cambio radical en el funcionamiento del juego, pero guardando con fidelidad ciertos elementos comunes a todos los capítulos de la serie, y un año después «Might & Magic VII: For Blood and Honour». Hay que decir que este último capítulo rompía un poco con el esquema clásico de la serie, donde se te suelta en un territorio inmenso al que tienes acceso completo desde el principio. En cambio, en la séptima parte, la exploración es escalonada: se te van abriendo territorios conforme haces determinadas acciones, lo cual resulta menos agobiante en cuanto a exploración.

Ha pasado otro año, y llega el octavo capítulo de la serie. Una vez más, no parece guardar ninguna relación con el pasado y seguro que al final nos llevamos una sorpresa. Y es que «Might & Magic VII» se remonta en los últimos momentos de la historia al mismísimo «M&MII». Ahora la pregunta es: ¿veremos en un año un «Might & Magic IX»? ¿Será JDR?

El grupo de héroes que acompaña al protagonista se irá configurando durante el transcurso de la aventura

la vista de los encajes de bolillos que hay que hacer con las habilidades –como ocurre en «Might & Magic VII»–, no nos atrevemos a decir si constituye una buena idea.

Hablando de nuestro héroe, como quiera que la amenaza del tal Destroyer parece no ser exclusiva de los seres buenos de Jadame, podrá adoptar razas hasta ahora inéditas en la serie.



¿Os imagináis con cuernos y rabo? Aquí podréis hacer realidad vuestro sueño.



Este lugar será merecedor de numerosas visitas para afirmar nuestras aptitudes.

Vamos, que más bien se correspondían con enemigos del grupo, como era el caso de los minotauros, los vampiros o los trolls.

Precisamente, estas razas o clases parece que van a disponer, además, de poderes especiales, aparte de los hechizos y habilidades clásicos. Así, los trolls tienen la habilidad de regeneración, y los vampiros determinados poderes exclusivos de estos seres.

Otro cambio radical lo supone el aspecto general del juego: se da más espacio a la pantalla de acción, donde transcurre realmente el juego. Además, los escenarios se nos prometen más realistas y llenos de colorido. Vamos, que Jadame será más bonito que Erathia o Enroth... y sus monstruos más terroríficos.

Tampoco están mal las novedades que se anuncian en el automapa, uno de los puntos más débiles en las anteriores entregas. Así, por fin, se va a dejar al jugador que haga las anotaciones que estime pertinentes sobre él, lo que no es ninguna tontería en territorios de tal extensión; además, al parecer, se podrá ver qué es cada uno de los edificios presentados en el plano explorado. Suponemos, pero de esto no se dice nada, que podremos consultar los mapas correspondientes a zonas distintas a la que nos encontremos en cada momento.

Como vemos, el nuevo juego de la serie promete novedades importantes que lo hacen especialmente deseable. Máxime si mantienen la intriga argumental y la extensión del territorio de que han hecho gala en toda la saga.

Ferhergón

Gangsters II
ORGANIZED CRIME

La segunda parte del juego de estrategia que apareció hace un año y medio y que nos convertía en capos de la mafia estadounidense, es prácticamente un hecho palpable, y promete traer más de una sorpresas no solo dentro del género sino dentro del sector del software de entretenimiento.


El interfaz de usuario será mejorado a fin de que sea mucho más intuitivo y fácil de manejar.


Salta a la vista que el detalle de los edificios es mucho mayor que en la primera parte.

El crimen organizado resurge

Hothouse Creations, cuya existencia dentro del sector se alarga ya por casi tres años, ha llevado a cabo títulos del calibre de «Cutthroats», «Abomination» y, cómo no, el mayor de sus éxitos «Gangsters». Aunque pertenecen de forma parcial a Eidos, en un veinticinco por ciento, tienen voz y voto propios a la hora de decidir cuándo y cómo llevan a cabo sus proyectos. El equipo de «Gangsters II», que guardará más de una relación con la primera parte, como la vista isométrica, y cuando aún quedan ocho meses para la finalización del proyecto, se ve claramente que quieren dirigir la acción del título hacia la estrategia en tiempo real, que tanto éxito acapara entre los aficionados del sector. «Gangsters II» se desarrollará bajo los mismos principios de la primera parte donde tomábamos el rol de un capo de la mafia, teniendo que llevar a cabo extorsiones, saqueos, proxenetismo, guerras de bandas, intimidación, redes de juego ilegales, robos y todas las acciones por debajo de la ley que nos aportaran el dinero suficiente para controlar todo el estado.

«Gangsters» supuso un gran éxito para la compañía, logrando en su momento un 45% de las ventas en Estados Unidos y un 25% en Alemania

Hothouse Creations se compone de Rob Davies (Director), Peter Moreland (Director y Jefe de Proyecto) y Martin Capel (Diseñador), todos ellos con numerosos años de experiencia.

EN MEDIO DE UN LARGO PROCESO

Seis meses llevan ya los señores de Hothouse Creations enfrascados en su nuevo proyecto

El grupo al completo se compone de doce personas, incluyendo los cuatro anteriormente mencionados, que fueron los fundadores, y todos ellos se encuentran trabajando en este momento en «Gangsters II». Estos se dividen en cinco programadores, cuatro artistas y otras tres personas que forma parte de la plantilla.

Según palabras de los programadores, el engine con el que trabajaron en un principio tenía potencia de sobra, que no se llegó a explotar lo suficiente. Muchas ideas quedaron en el tintero durante la realización de «Gangsters», y que aparecerán, con toda seguridad, en esta continuación. Lo que buscan es darle al jugador una nueva experiencia, más allá de lo que han dado hasta ahora de sí los juegos de estrategia en tiempo real.

La inteligencia artificial está siendo mejorada sensiblemente, con lo que nuestros enemigos se irán adaptando de manera mecánica al grado de experiencia del jugador, por lo que ya no pasará como en la primera parte, que el objetivo imbuido a la máquina era destruir por completo al usuario, sino que irá impidiéndole el progreso, hasta que crea que tiene suficientes fuerzas, momento en que atacará. Algo acertado para no desalentar a los pocos iniciados.

ESOS LOCOS AÑOS 20

La acción de «Gangsters II» seguirá situándose en la década de los 20, tal vez aquella en la que más proliferaron esta clase de maleantes. Los diseñadores han trabajado mucho más en cuanto a la personalización de los caracteres del juego. Ahora no se tratará de simples unidades, sino que cada una tendrá un aspecto, actitud y habilidades especiales que lo distinguirán del resto, así

Visita a Hothouse Creations

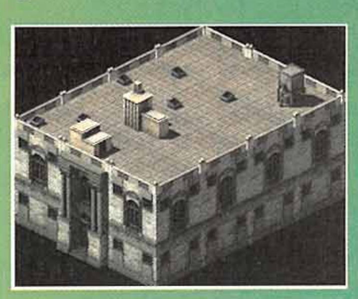




Amables como pocas personas hemos tenido la oportunidad de conocer y volcadas en su trabajo como si fuera lo último que pudieran hacer en esta vida. Esas son las dos frases que mejor pueden definir al equipo programador de Hothouse Creations, los cuales no lo dudaron dos veces a la hora de ofrecernos la posibilidad de darnos a conocer sus instalaciones.

«Gangsters II» ofrecerá acción y estrategia en tiempo real, pero con muchas más opciones de las que pueden ofrecer los juegos de características similares que hay disponibles hoy día

Una ciudad por descubrir





Los edificios han ganado en resolución y en detalle, además, dependiendo de la franja horaria bajo la que se esté desarrollando la acción, tendrán una serie de aspectos que los diferencien, como las luces en las ventanas o en los focos de las paredes. Lo que sí es cierto es que el número de ellos será enorme.



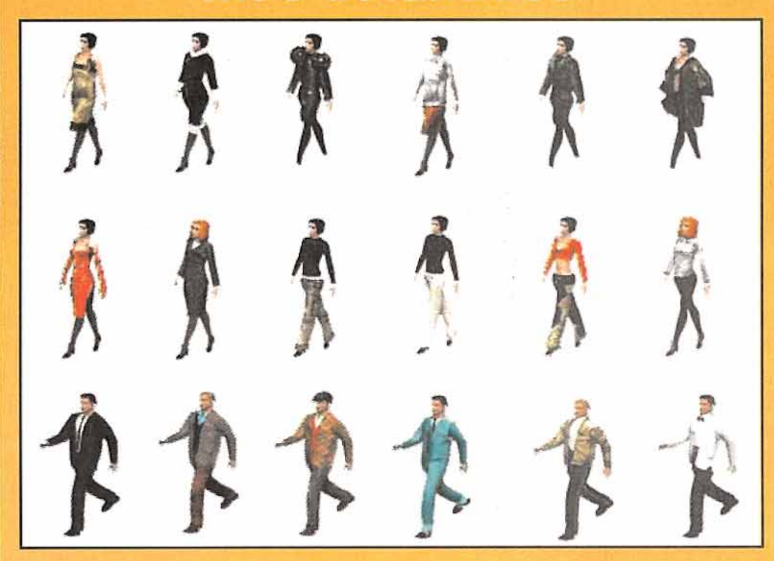
La actividad de las ciudades estará garantizada por los cientos de personajes que se moverán por ella.

la acción no será tan confusa y sabremos qué hacer y a quién elegir en todo momento, lo cual es de agradecer. El argumento también va a ser mucho más elaborado, aportándose muchos datos históricos de aquellos días. Como último cambio radical, el interfaz, que será mejorado y simplificado, ya que el de la primera parte se nos antojó demasiado difícil de manejar.

Nuestra misión principal será colocarnos por encima de la ley, ser capaces de sobornar a policías y jueces, conseguir protección tras las rejas, defender nuestro territorio con el uso de la fuerza si es necesario y hacer nuestra banda cada vez más numerosa. Dependiendo de las decisiones que tomemos, los resultados serán beneficiosos o desastrosos, pero lo que sí está claro es que, de cuanto más dinero dispongamos, mejores armas podremos comprar, más famosos nos haremos y gente más poderosa podremos contratar, casi podría decirse que es la ley de la vida mafiosa la que nos ofrecen los chicos de Hothouse Creations con esta secuela.

D.D.F./C.F.M.

Modelos mucho más detallados



Se nota a simple vista que el equipo creador de «Gangsters II» le quiere dar mucha más personalidad a los caracteres que pueblan el juego, por un lado aportándoles habilidades propias y, por el otro, con una apariencia propia para cada tipo de personaje, de manera que se diferencie de la primera parte, donde no se podía distinguir con claridad qué tipo de unidad era.



Los coches Ford, de corte clásico, contribuirán a la ambientación del Chicago de los años 20.



La vista isométrica se ha conservado a fin de guardar alguna relación con la primera parte.

Pompeya

Si alguien pensaba que las aventuras gráficas estaban en declive, desde luego está muy equivocado. En breve estará disponible el nuevo lanzamiento de Cryo Interactive que para los amantes del género será triplemente deseado. Y decimos triplemente porque éste será el primer lanzamiento de los tres que compondrán la trilogía de este juego. Tendremos, pues, Pompeya para rato...

La ciudad perdida

La acción se situará a principios del siglo veinte. El personaje, Adrian Blake, es un escocés explorador y geólogo que comparte su vida con su amada Sophia y recorre medio mundo con misiones arqueológicas.

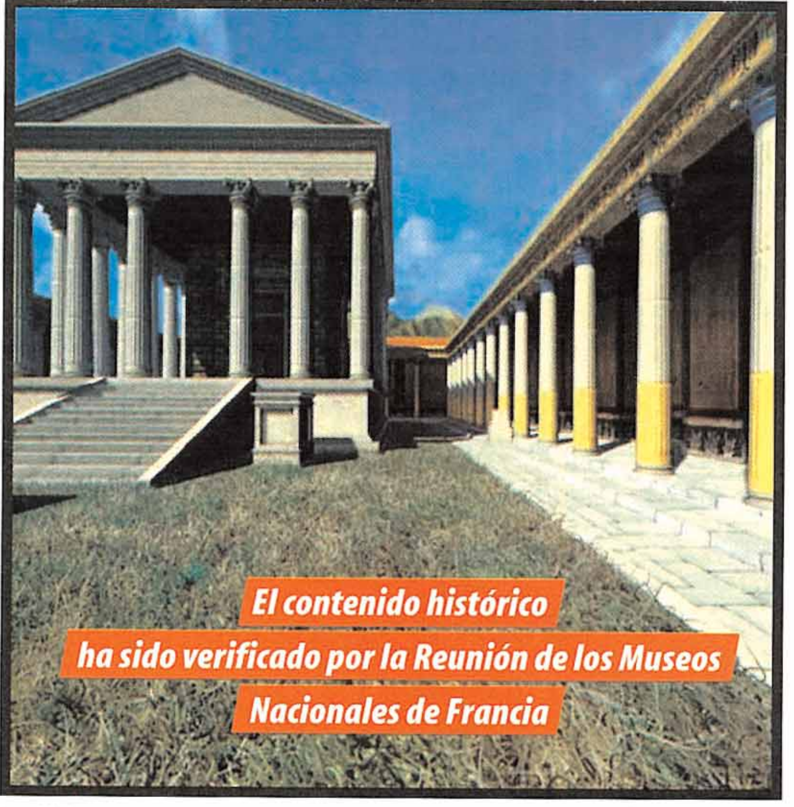
Adrian y Sophia preparan su boda, pero el día antes ella desaparece misteriosamente. Es entonces cuando Adrian va en su busca convencido de que la Diosa Isthar, que se le apareció en Turquía, ha hecho recaer una maldición sobre ella. En el camino se cruza con la Diosa cuando la muerte le vencía... y cuando consigue recuperar el conocimiento, descubre que ha sido transportado en el tiempo. Ahora se encuentra en la antigua Pompeya, cuatro días antes de la fatal erupción del 24 de agosto del año 79 de nuestra era.

Desde luego, la historia promete, así como el juego, en el que la realización se ha cuidado especialmente.

FIEL REFLEJO

La versión final de «Pompeya» se encontrará totalmente en castellano, un punto a su favor si tenemos en cuenta que en el género lo que predominan son los diálogos. La reconstrucción de la desaparecida ciudad de Pompeya se ha hecho con especial cuidado para que represente una copia fiel a la original, y para ello se están utilizando gráficos en tres dimensiones y animaciones de alta calidad. De hecho, y como dato de la atención que se presta a la reconstrucción de la ciudad, baste con decir que la Subintendencia Arqueológica de Pompeya ha colaborado en la producción del juego.

Aparte de este organismo, hay otros muchos que también han colaborado en la creación, ya que el juego es en su mayoría el reflejo de una época de nuestro pasado. Es por ello por lo que el contenido histórico del juego ha de ser verificado y así no inducir a errores a aquellas personas no conocedoras de esa parte del pasado. Esto no sería importante si el argumento principal del juego no se centrase en una época real de la historia. Como ejemplo de estos organismos, está la Reunión de los Museos Nacionales de Francia, así como diversos arqueólogos e investigadores del momento.



El contenido histórico ha sido verificado por la Reunión de los Museos Nacionales de Francia

La calidad gráfica, en algunos casos, podrá llegar a confundirse con una imagen real sacada de una fotografía.

Aprender y jugar

A lo largo de todo el juego podemos consultar una enciclopedia de la historia de aquella época, que nos ayudará a comprender y entender, además de aprender, ciertos aspectos del momento. También nos servirá de apoyo en los casos en los que vayamos recogiendo objetos. Esta enciclopedia nos proporcionará una interesante información acerca de los citados objetos que puede ayudarnos a saber el fin para el que están diseñados. Además, ha sido verificada por diversos arqueólogos, historiadores así como la Reunión de los Museos Nacionales de Francia.

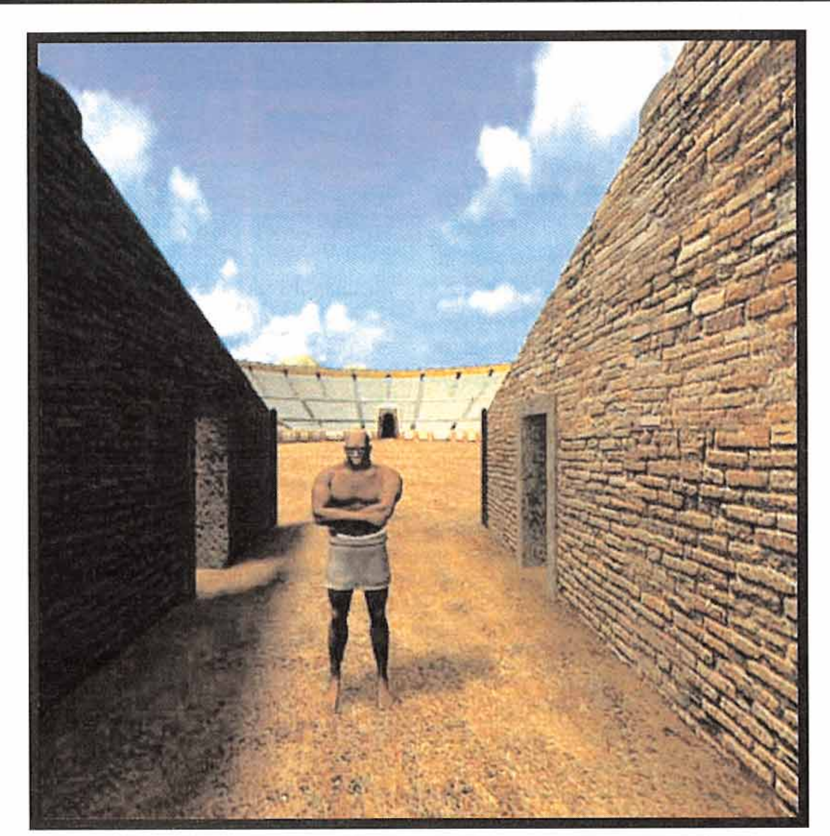




Los escenarios de la ciudad de Pompeya están siendo creados basándose en modelos reales para reflejar con exactitud la ciudad original.

Las arrugas en la cara de los personajes es uno de los detalles gráficos mas importantes que se están cuidando en la producción.

Los escenarios de la ciudad de Pompeya están siendo realizados basándose en manuscritos originales, sacando los datos de las excavaciones arqueológicas



Los escenarios en tres dimensiones de «Pompeya» serán de los puntos fuertes que se podrán apreciar del juego.

Una de las novedades que presentará esta aventura con respecto a otras es que las vistas del protagonista se están desarrollando en primera persona, como suele ser ya una norma dentro de las aventuras de Cryo. Los escenarios están prerrenderizados lo que provoca que el resultado final que se espera sea de alta calidad y, aparte, también contribuyen a ello las sombras y puntos de luz escogidos y plasmados. Otro de los aspectos destacables del producto es que se está haciendo que la acción no sea lineal, el juego dispone de una cuenta atrás que hace subir el nivel de dificultad del juego, así como su atractivo para los amantes de este género.

DETALLE MÁXIMO

El diseño que se está aplicando a los personajes de la historia no parece que sea uno de los aspectos fuertes que vaya a tener el juego, porque aunque los movimientos que se pueden observar son suaves, se notan en exceso los patrones poligonales que se han utilizado para la construcción de los mismos. Tanto los gestos, como las acciones, no están siendo tan cuidados como los escenarios. Por el contrario, sí se están teniendo en cuenta detalles como la vestimenta que llevan, ya que es exacta a la que se utilizaba a principios del siglo veinte. Las arrugas en la cara, el pelo y las sombras son otros puntos fuertes en la construcción de los mismos.

Los sonidos, por el contrario, prometen por el momento. La música de fondo ambienta a la perfección la época en la que se desarrolla el juego, además de poseer gran calidad, si bien es cierto que los efectos durante el juego son casi inexistentes en la versión que hemos podido probar.

Es seguro que los seguidores de las aventuras gráficas encontrarán en ésta un atractivo especial por la combinación la cuenta atrás, la destrucción inminente y una historia de amor. Si a ello le unimos las tres historias de las que se compondrá la trilogía, podemos decir que se hablará de este título mucho y durante tiempo, siempre y cuando las siguientes partes conserven o incluso aumenten el nivel y calidad de ésta. Cryo ya elevó el nivel de este género con el lanzamiento de «Atlantis II», sin embargo con «Pompeya» superará el listón que puso en su anterior lanzamiento. Por el momento, esperaremos impacientes la versión final en castellano de este prometedor juego.

P.L.L.



Fur Fighters



El pasado mes os contamos las primeras impresiones sobre el desarrollo de uno de los arcades más pintorescos del panorama actual: «Fur Fighters». Un título que está despertando un notable interés, en el que sus llamativos personajes, –cuyo aspecto tierno y amigable poco tiene que ver con lo que será el juego–, protagonizan un arcade puro en el que se están introduciendo las últimas tendencias del género.



En determinados momentos podemos toparnos con grupos numerosos de enemigos.



Juliette cuenta con la habilidad de escalar paredes, rasgo que es normal dada su agilidad felina.



En consola, para jugar contra oponentes humanos en un deatmacht, la pantalla quedará dividida.



Cuidado extremo

La recreación de los escenarios pasa por una cuidada labor de diseño donde los artistas realizan montones de bocetos para plasmar cada rincón del juego. Sólo la calidad empleada en estos dibujos hace que esperemos unos escenarios muy ricos como hemos podido comprobar ya en gran parte. Pero estos bocetos no son sólo necesarios para dotar al entorno gráfico de un aspecto atractivo y detallado, también intervienen de manera crucial en la configuración de los puzzles y en la propia acción del juego.





Las misiones de rescate de bebés supondrán buscar a la criatura, y la resolución de más de un puzzle.

Juguetes a la guerra

Un gran felino blanco, un orondo gato de malos modales, es el culpable de haber despertado de nuevo la furia de los Fur Fighters. Ha pasado mucho tiempo desde que el General Viggo, así se llama el bellaco, fuera desterrado del valle de los Fur Fighters, tras librar una cruenta batalla. Pero ahora ha regresado por sorpresa con sus secuaces, raptando a muchos de los pequeños Fur. Los más poderosos luchadores de piel de peluche no pueden perder un segundo y deben ponerse en marcha en lo que promete ser una gigantesca misión de rescate.

Una puesta en escena aparentemente tan simple bien podría pertenecer al guión de un episodio de una serie de dibujos animados, pero en la realidad el juego entraña mucha más acción, lucha y quebraderos de cabeza de lo que cabría esperar por su argumento. Entender qué es lo que podemos esperar de «Fur Fighters», es algo que las pantallas del juego no pueden explicar por si mismas, pueden incluso inducir a error. Es cierto que el estilo gráfico del programa es más bien infantil, pero no así su acción. Puzzles, algo de aventura y, sobre todo, combate en tercera persona, son los principales componentes del juego y, a nuestro mando, seis bestias de apacible aspecto pero tremendo potencial bélico que podremos intercambiar en diversos puntos repartidos por los niveles 3D de los que constará el programa. Las habilidades de cada peluche y el armamento con el que cuentan es más que suficiente para enfrentarse a las hordas enemigas.

TURNOS PARA LA VICTORIA

Pocas veces este viejo dicho ha sido tan acertado. Gran parte del planteamiento del programa radica en aplicar correctamente las cualidades de cada personaje. Estas características les permitirán desenvolverse en diferentes entornos, realizados a la medida de cada uno de los seis protagonistas, de forma que puede ser necesario que un personaje concreto deba seleccionarse para poder solucionar un puzzle, puesto que estos pueden resultar imposibles para unos y fáciles para otros. Los enigmas o puzzles están siendo creados en una dificultad creciente, aunque en principio no parece que sean retos difíciles de afrontar. Lo que se busca en su diseño es más la variedad en las posibilidades de juego y dotar este de leves toques de aventura. En todos ellos podremos encontrar un gran sentido del humor puesto que la ambientación cómica forma parte del programa.

En niveles avanzados puede que estos enigmas comprendan acciones en varias fases y requieran una concienzuda atención a los detalles en los que se puede encontrar el secreto para seguir avanzando. Los enigmas ayudan a estructurar una sucesión de acontecimientos lineal, sin embargo, no lo es la forma en la que están interconectadas las fases porque será posible, e incluso necesario, pasar por algunas de ellas más de una vez.

Además «Fur Fighters» tendrá en ambas plataformas un marcado carácter multiusuario. Tanto en PC como en Dreamcast podremos jugar escenarios diseñados para un clásico todos contra todos, adoptando para cada caso diferentes soluciones. En PC, cada usuario podrá jugar desde una máquina distinta, mientras que en Dreamcast, la pantalla quedará dividida en cuadros, pero sólo se necesitará una consola.

CONTROL DE TIRO

Partiendo del hecho de que la mayor parte del tiempo la pasaremos combatiendo la habilidad se revelará como una de las exigencias más importantes del juego. Manejar a los personajes no









Las diferencias entre las versiones de PC y Dreamcast será mínima, pero se adaptarán perfectamente a las posibilidades de proceso gráfico y control de cada plataforma



A veces tendremos que movernos en condiciones en las que sólo un personaje se desenvuelve con facilidad.



Los personajes están muy animados y lo que resalta especialmente al utilizar el armamento.



Para entender algunos de los puzzles tendremos que detenernos a observar cómo funcionan.

presentará ningún problema para los jugadores acostumbrados a otros arcades 3D, aunque en este sentido los usuarios de Dreamcast tendrán una cierta desventaja al ser ligeramente más sencillo controlar un cursor de puntería con el ratón que con el mando analógico de la consola. Aparte, tratándose de entornos 3D donde con frecuencia encontraremos una elevada concentración de enemigos capaces de esquivar hábilmente y de disparar con certeza, podemos quedar abrumados por tanto disparo a nuestro alrededor. Pero para facilitarnos al máximo el control del personaje, no sólo se está desarrollando una cámara que siga al personaje sin perder detalle del entorno, sino que contaremos con un punto de mira proyectado que nos indicará en todo momento el punto de impacto.

En combate el uso del amplio arsenal a nuestra disposición nos permitirá atacar utilizando diversas tácticas. De hecho, cada arma tiene diferentes funciones de disparo y son suficientemente diferentes como para que su elección dependiendo de la situación del combate sea otro de los factores a tener en cuenta.

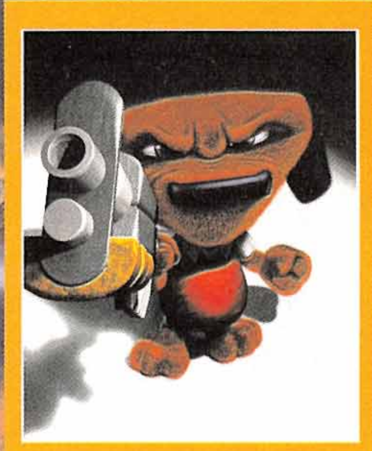
Para despachar a los peluches enemigos nuestros seis héroes serán capaces de las mayores gamberradas o de métodos menos artísticos pero explícitos, todo dependerá de la táctica y del arma seleccionada. La interfaz de control del personaje trata de facilitarnos el movimiento de éste para esquivar y apuntar siendo casi igual de sencillo que en un shoot'em up.

Si bien es cierto que la elección de entornos caricaturescos, acordes con los personajes del programa, supone un menor esfuerzo puesto que se busca más la expresividad que el realismo gráfico, «Fur Fighters» combinará un magnífico entorno gráfico y sonoro que, sin ser impactante, permitirá escenarios de grandes dimensiones en los que se procura conseguir una armonía visual en el mismo sentido que las pretensiones del juego. Es decir, que sean claros, vistosos y tengan una estructura que permita la movilidad de los personajes.

«Fur Fighters» es un juego destinado a los amantes del clásico mata-mata que incorpora un tipo de juego al más puro estilo «Quake» atendiendo tanto a la parte de aventura como al arcade y, especialmente, al modo multiusuario. Como hemos comprobado, puede que no veamos mucha sangre, pero estamos seguros de que consumirá nuestra adrenalina por litros.

S.T.M.

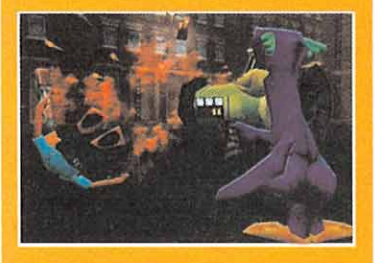
Los puzzles o enigmas que nos iremos encontrando tendrán una estructura sorprendente, ya que contienen considerables dosis de humor y una dificultad creciente sin rozar la frustración



Armamento de alta destrucción

Para describir las armas y su funcionamiento, contando con las hasta ahora vistas y algunas otras de las que podremos disponer en la versión final, necesitaríamos varias páginas. De momento, os anticipamos que entre las clásicas tendremos, entre muchas otras, ametralladoras, bazokas o lanzadores de granadas. También podremos disparar con otras no tan corrientes, a cual más devastadora, que serán especialmente eficaces contra determinados enemigos. La variedad de éstas y de las formas de despacharnos a los enemigos es uno de los aspectos más destacables de «Fur Fighters» de cara a la jugabilidad.







UN GUIÓN QUE HIELA LA SANGRE

La misteriosa desaparición de su padre lleva a un explorador a un mundo desconocido. Exhausto, a punto de rendirse, la fantasmagórica imagen de un antiguo barco atrapado en el hielo surge ante sus ojos...






UNA AVENTURA GRÁFICA FASCINANTE

Desde el primer momento Morpheus te atrapa y te mantiene en suspense. No podrás parar hasta llegar al final y descubrir el misterio que se esconde tras la desaparición de tu padre hace 25 años.






UNA AUTÉNTICA SUPERPRODUCCIÓN

Mundos tridimensionales, actores reales, increíbles efectos especiales y una cuidadísima banda sonora logran un intrigante mundo entre la realidad y los sueños.






LOS PERSONAJES DE MORPHEUS

Matthew Holmes: El joven explorador protagonista.
J.C. Pharris: Magnate naviero diseñador del Herculania, barco donde comienza la acción.
Jan Pharris: Tenebroso personaje creador del Neurographicon.
Dr. Malherbe: Distinguido científico que ha desvelado los secretos que se esconden tras la muerte.
Claire Moon: Una joven inocente, primera en experimentar los efectos del Neurographicon.
Leo Galte: Conocido boxeador irlandés que esconde un terrible pasado.
Belle Swan: Madre de Jan y reputada artista. Abandonó a su hijo para lograr el triunfo.
Billy Mexler: Compañero de infancia de Jan. Jugador, tramposo y buscavidas.
Grace Thermon: Antigua directora del orfanato Goodman. Sus métodos han sido muy discutidos.
Theodore Holmes: Es el padre de Matthew. ¿Conseguirás descubrir su último mensaje?



TIBURON
Interactive Publishing
Morpheus™ © Tiburon, Inc.









www.fxplanet.com

Morpheus se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.

La tercera entrega de la serie informática más salvaje de la historia del videojuego, la apología hecha a la violencia –en formato de juego de ordenador– más perfecta que jamás haya podido realizarse; una apuesta valiente por parte de SCI que se ha enfrentado a críticas y demandas. «Carmageddon» es mucho más que un juego; es una fuerza capaz de arrastrar masas de jugadores hasta los límites del raciocinio.

CPU: Pentium 200 MHz • RAM: 64 MB • HD: 210 MB • Tarjeta 3D: No (Se recomienda) • Multijugador: Sí (red local, Internet, módem)

- Compañía: SCI
- Disponible: PC, GAMEBOY COLOR
- V. Comentada: PC
- Género: ARCADE

Lucha por la supervivencia

Ya bastante entrado el siglo XXI, esa repugnante subraza que se crea a partir del hombre, los millonarios, minoritarios en números de uno entre cien millones, unos seres vivos que solamente buscan la propia riqueza pasando por encima de quien haga falta con el envilecimiento que ello conlleva, han logrado hacerse con el dominio de todo el planeta. Como completos mandatarios, han desplazado sus zonas de residencia lejos de los lugares conflictivos, dejando a la gente sin recursos a su suerte y provocando el caos total en la periferia. Las continuas revueltas, que cada vez se aproximaban más a la zona de seguridad, debían ser frenadas en seco y la decisión fue desatar un ataque nuclear que, de no exterminar a toda la población, la diezmara y tranquilizara. El resultado fue un invierno nuclear del que sólo los más fuertes lograron sobrevivir. Escapar de aquella ratonera era cuestión de arrojo, sangre fría y mucha suerte.

UNA TECNOLOGÍA INNOVADORA

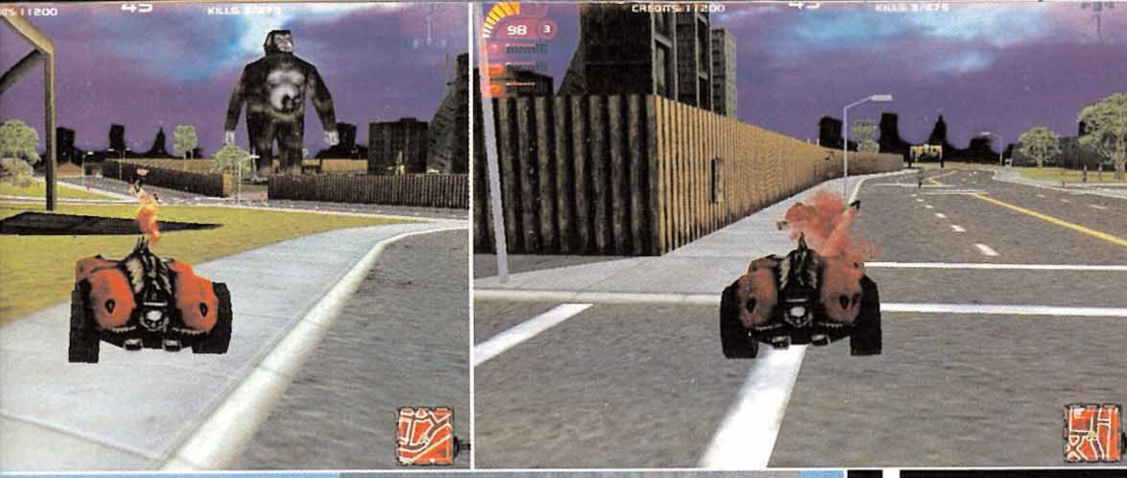
«Carmageddon TDR 2000» ha sido diseñado desde el principio como un juego pensado para su funcionamiento en Internet. De hecho, cada partida es planteada como si de un modo multijugador se tratara, aunque solamente juguemos nosotros; un sistema bastante parecido al que adaptó en su tiempo «Quake II» y que ahora hace igualmente «Quake III» y que ofrece muchas más posibilidades con el modo de diseño normal de un solo jugador, las cuales se reducen a un aspecto técnico. La inclusión de elementos de escenario se hace mucho más fácilmente, a base de parámetros introducidos a través de la consola, lo que da una mayor libertad a los diseñadores a la hora de confeccionar los lugares en los que se desarrollará la acción.

El modo un jugador está dividido en tres tipos de juego; la conducción libre, con treinta circuitos y nuevof tipos de escenarios; las misiones, que además de contar con el mismo número de escenarios y circuitos, tiene también el aliciente de contar con 25 edificios hechos a todo lujo de detalles, donde podremos hacer entrar nuestro vehículo al asalto; y las carreras que, podría decirse, nos transportar a las anteriores entregas de «Carmageddon». Remarcamos la acción individual, pues el modo multijugador tiene siete modos diferentes de acción, además de contar con cinco escenarios hechos ex profeso para los encuentros deathmatch.

Una de las mejoras de las que el equipo de SCi se encuentra más orgulloso es la del diseño de la IA de los personajes, que tanto en «Carmageddon» como en «Carmageddon II» no dejaban de ser meros peones a la espera de ser arrollados por nuestras ruedas. Ahora cuentan con un papel, digamos, no tan secundario. Tras los muchos palos que se han llevado en el transcurso de los años que dura la historia del juego más salvaje de carreras, y adaptándose al argumento en el que los ponen

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

CARMAGEDDON The Death Race 2000

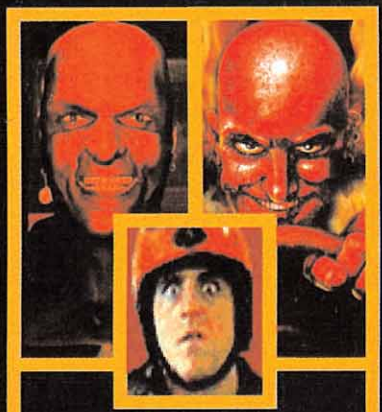




Tenemos a nuestra disposición un amplio número de vehículos, cada uno con unas propiedades técnicas particulares, que nos obligarán a establecer un tipo de conducción diferente para cada uno

de violentos y agresivos, estos han dejado de ser simples transeúntes, para llegar a, en algunos casos, atacar al vehículo que amenaza su vida con cócteles molotov y palos o varas de hierro, lo cual será poco eficaz en la práctica totalidad de los casos; la policía, sin embargo, ya no tendrá esa mala fama de inútiles irresponsables, sino que, dada la cercanía a la que se encuentra el conflicto con respecto de los mandamases, cuenta con material hasta ahora reservado para el ejército militar. Vehículos blindados, lanzacohetes, incluso minas antipersonal... cualquier cosa que sea capaz de frenar la descontrolada huida de esos locos al volante.

La creación de los vehículos ha sido también mejorada, no sólo con respecto de las anteriores entregas, sino incluso con respecto de la versión Alpha del juego que tuvimos el tremendo privilegio de probar, pues se aprecia que no sólo han aumentado en complejidad los diseños de las texturas; incluso el número de polígonos es considerablemente mayor. Los coches ahora serán modificables, podremos cambiar las características de los mismos para hacerlos más o menos prácticos en ciertos tipos de terrenos y



CÓMO SER UN EFICAZ ASESINO

Max, el carnicero sobre ruedas que protagoniza, con ésta, las tres partes de «Carmageddon», nos manda cinco valiosos consejos que todos deberíamos tener presentes siempre que nos pongamos a los mandos del Eagle o de cualquier otro vehículo:

1.- Conoce tu vehículo. Aprende su aceleración desde 0, su velocidad máxima, su capacidad de giro, su potencia de frenado... y no habrá nadie que pueda escaparse de tu parachoques.

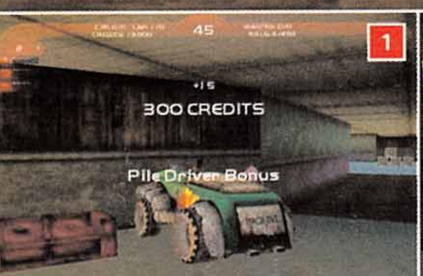
2.- Piérdele el respeto a la ley de la gravedad. La potencia del motor de tu coche te permitirá subir las cuestas más escarpadas y realizar los saltos más increíbles y, ¿quién sabe?, lo mismo caes sobre un despistado transeúnte.

3.- Rechaza imitadores. Tu coche es lo único que necesitas para acabar con los viandantes; no necesitarás ninguna clase de accesorios, ni siquiera una katana.

4.- Sé creativo. La sangre fácil siempre agrada, pero un asesino con clase busca la forma más imaginativa de atropellar a alguien, no te conformes con pasarles por encima.

5.- El escenario es tu aliado. Una roca, un buzón, una farola, e incluso un cartel informativo, son utensilios muy práctico para ser usados en tus fechorías.

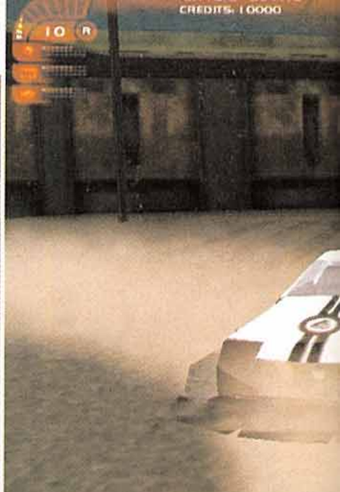
1.- Atropellar transeúntes de forma especial nos aportará bonus complementarios.
2.- Podremos romper cristales y vitrinas embistiendo contra las mismas.
3.- Se pueden usar las cajas como elementos de asesinato.





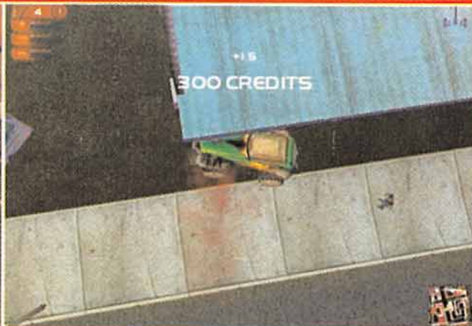




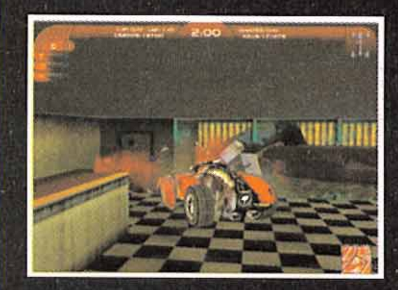


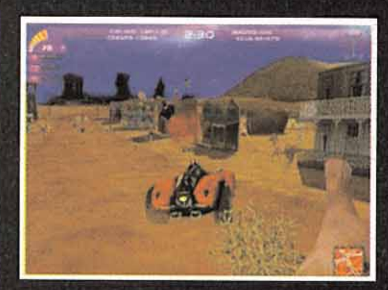
1.- El detalle de los gráficos es sorprendente, pues hasta los conductores aparecen en el interior de los vehículos.
2.- Unas orugas en vez de ruedas son el mejor utensilio para aplastar convenientemente huesos resistentes.
3.- Efectos visuales como el del humo y el polvo producido por las ruedas, están realizados de forma increíble.
4.- Tenemos un amplio abanico de vistas diferentes con las que ver el desarrollo de la acción.
5.- Un buen golpe, una explosión y llegaremos al paraíso de los conductores agresivos con nuestro coche destrozado.





UNA MISIÓN DE PELÍCULA







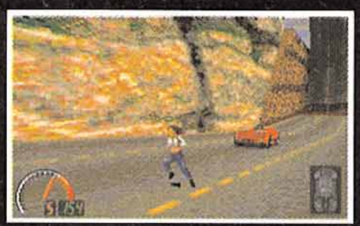
Una de las misiones que más nos ha llamado la atención por lo original de su trama es, tal vez, la que se desarrolla en Hollywood, donde tenemos que reactivar al monstruo mecánico de King Kong para que rompa los muros de hormigón que nos separan del siguiente sector de los suburbios. Lo primero que hay que llevar a cabo es encontrar los fusibles que están repartidos por el mapa, cuyo emplazamiento sería inútil darlo, pues cambia con cada partida. Sí os podemos decir, sin embargo, que hay una forma muy sencilla de encontrarlos, y es a través del radar que hay en la parte inferior derecha de la pantalla. Dentro de él, además de verse nuestra posición relativa con el escenario, también hay una especie de cortinilla negra que se va haciendo de más suave a más oscura según nos acercamos a la localización de uno de los fusibles. Elegir el camino más corto, es decir, la recta, será decisión vuestra, pero no siempre es lo más recomendable.
La cuestión es que una vez se han conseguido los fusibles, hay que acercarse al descomunal robot de King Kong y usarlos, momento en que comenzará su alocado desplazamiento en el que tirará abajo los muros de un centro de pruebas extremas para vehículos y deberemos superar una de ellas, concretamente la de la rampa, para conseguir la fuerza de salto suficiente como para pasar por encima del muro exterior.



EL PASO DEL TIEMPO













Cuánto tiempo ha pasado ya y cuánta sangre se ha vertido por las calles gracias a este polémico juego que toca ya a su tercera parte. No hay nadie relacionado con el mundo de los juegos de PC y consolas que no haya, por lo menos, oído hablar de «Carmageddon» y de todo lo que ha conllevado.
«Carmageddon» destacó en su momento por separarse de los cánones preestablecidos en cuando a la manera de hacer un arcade de conducción. Tiraba por tierra todo aquello que se había dado como parámetro fijo, como el hecho de seguir un circuito prefijado por obligación, siendo condición irrevocable para la victoria el llegar en primera posición y libertad de movimiento por fuera de dicha carretera.
No sólo llegar el primero era algo secundario, sino que podíamos ganar la carrera de varias maneras –asesinando viandantes, destruyendo todos los vehículos competidores, opor el método clásico–. Los gráficos gustaron mucho por su calidad notable, que si bien no llegaba a rozar el sobresaliente, cumplían a la perfección su cometido.
«Carmageddon 2» mejoraba todo aquello en lo que se quedó corta la primera parte, y añadía aspectos que hasta ahora habían sido relevados a un segundo plano, tal vez por no disponer de suficientes posibilidades tecnológicas que hasta entonces sí eran posibles. Para empezar, el coche ya no era tratado como un todo, como una estructura única, sino que está construido a base de piezas sueltas, lo que otorgaba un realismo pocas veces visto en el comportamiento de un coche. En esta segunda parte, los gráficos utilizan la tecnología aceleradora 3D, todo un adelanto tecnológico.
En ambas entregas, al igual que en esta última, un aspecto del juego que más gustaba y por el que todos nos tirábamos horas y horas pegados al monitor era el hecho de poder conseguir nuevos vehículos con los que participar en las carreras. Mientras que en «Carmageddon» se limitaron solamente a cambiar el aspecto de la carrocería y los índices de velocidad punta, aceleración y capacidad de giro, en «Carmageddon 2» daban un salto hacia delante en espectacularidad y diseñaron cosas tan extravagantes como una avioneta sin alas.





situaciones. Podremos colocar trampas para entorpecer, tendremos que esquivar otros vehículos controlados por el ordenador y veremos cómo todo lo que estaba un poco de adorno en las anteriores entregas ahora tiene personalidad propia.

NUEVOS LÍMITES

Los efectos visuales son de primera calidad; sombras en tiempo real que respetan la posición de la fuente principal de luz; humo de tubos de escape y polvo de las ruedas creado a partir de partículas; reflejos en superficies cristalinas, como el agua o los vidrios de los escaparates, también en tiempo real; explosiones, chispas, lluvia, y un largo etcétera de toques de maestría que se merecen su pequeña mención por lo bien realizados.

Encontraremos tres tipos de juego diferentes, la misión donde llevar a cabo objetivos, la carrera, el modo más clásico, y la conducción libre, donde podremos campar a nuestras anchas

La jugabilidad de «Carmageddon TDR 2000» es, sin duda, quitando el soberbio alarde tecnológico, el aspecto que más se ha querido cuidar. Así, tendremos un número más elevado de coches que antes, algunos con formas y comportamientos en carretera completamente estrafalarios, pero cuya presencia le da un toque de gran originalidad a la acción. Los escenarios también han aumentado tanto en número como en tamaño. Comenzaremos con las misiones, para encontrar objetos, activar mecanismos y demás, para luego disponer de la carrera y el movimiento libre.

Ni que decir tiene que «Carmageddon: TDR 2000» es uno de los juegos del año; uno de los que por más tiempo va a aguantar en las listas de más vendidos y uno que, al igual que ha venido haciendo con las partes anteriores, marcará patrones y nuevos puntos de partida para continuar programando dentro de esta clase de género. Pero lejos de todo esto, la genialidad de esta joya de SCI estriba en lo fácil que es jugar y meterte en la acción, y eso es lo que le desmarca como, a nuestro parecer, uno de los mejores títulos del mes.

C.F.M.

TECNOLOGÍA:	92
ADICCIÓN:	90

El número de vehículos disponible es casi incontable y reunir todos será un verdadero reto. La libertad de movimiento en esta ocasión ha sido elevada al cubo. Las cargas de escenarios, a pesar de su enorme tamaño, no son muy grandes.

puntuación total **94**

CONCURSO

PC FÚTBOL Selección Española 2000 EUROPA2000

Selecciones, jugadores, historia, torneos, manager, simulación... Si el fútbol es tu pasión, participa y marca el gol de tu vida con la selección española.

¡SORTEAMOS 10 EQUIPACIONES DE LA SELECCIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL Y 10 JUEGOS PC FÚTBOL 2000 SELECCIÓN ESPAÑOLA!

CONTESTA CORRECTAMENTE A ESTAS PREGUNTAS:

1. **¿Quién ha sido el máximo goleador de España en la fase de clasificación de la Eurocopa 2000?**
   •**A.** Morientes •**B.** Raúl •**C.** Guardiola

2. **¿En qué ciudad se disputará la final de la Eurocopa 2000?**
   •**A.** Rotterdam •**B.** París •**C.** Barcelona

3. **¿Cuál será el primer rival de España en la Eurocopa 2000?**
   •**A.** Alemania •**B.** Francia •**C.** Noruega

Producto Recomendado





NOMBRE Y APELLIDOS:



DIRECCIÓN:



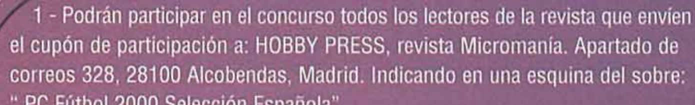
LOCALIDAD:

PROVINCIA:

C.POSTAL: TLF.:

RESPUESTAS:

1.- 2.- 3.-



bases

1 - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: " PC Fútbol 2000 Selección Española"

2.- De entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerán DIEZ y sus remitentes ganarán un lote de premios compuesto por una Equipación de la Selección Española de Fútbol: Pantalón, Camiseta y Medias y un Juego Pc Fútbol 2000 Selección Española. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Mayo hasta el 28 de Junio de 2000.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 30 de Junio de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Agosto de la revista Micromanía.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: DINAMIC MULTIMEDIA y HOBBY PRESS.

juegos on line

Micromanía

guía completa para divertirse en Internet

PARKINSON '99

¿Cómo ser español y poder disfrutar con los juegos on line?

Hasta hace unos pocos años, estos dos factores, ser español y participar en juegos online, eran completamente antónimos e incongruentes. Sin embargo, de un tiempo a esta parte, y a pesar de que las líneas telefónicas no son todo lo buenas que deberían ser, este tipo de productos se han ido introduciendo en nuestro país, con elevado grado de aceptación por el público general.
En las siguientes páginas vamos a desvelaros los pros y los contras, las curiosidades y aquello a tener siempre en cuenta, una vez nos introduzcamos dentro de este mundo aún desconocido como es el de los juego online.

De práctica obligación es para todas las compañías incluir en sus juegos, sean del género que sean, una opción de multijugador que permite disfrutar de la misma acción para un solo jugador o con ciertos matices, pero con amigos nuestros conectados por red local, módem o por Internet.
En ocasiones, es precisamente este modo multijugador el que salva de la quema a un juego condenado al fracaso pero, ¿qué necesita un español para poder jugar de esta manera? ¿Disponemos de las mismas posibilidades que la gente de "al otro lado del charco"? ¿Tienen un buen futuro en España los juegos online? Y, lo que es más importante, ¿cómo es de caro jugar online desde España? Todas estas preguntas las vamos a responder en este especial que ha confeccionado la redacción de Micromanía en pleno para satisfacer la curiosidad creciente del lector por esta clase de diversión informática.

¿MERECE LA PENA JUGAR ONLINE?

¿Realmente le merece la pena a un aficionado español a los juegos de ordenador, hacerse con una línea de conexión a Internet y probar la sensación del modo multijugador a través de la red de redes? ¿Son igual de elevados los beneficios obtenidos que los requisitos? Hoy día, tener un módem en un ordenador como periférico es algo muy normal, pues navegar por Internet o tener correo electrónico se ha convertido en el pan nuestro de cada día de la Informática. Sin embargo, el juego on line está aún en pañales y muy pocos se atreven a adentrarse en este mundo, aunque hay que decir que el multijuego nos transporta a otra dimensión dentro del aspecto de la jugabilidad y la adicción. No hay más que imaginarse –y no resulta complicado– cómo será un juego más divertido, si entablando conversaciones con NPC (personajes controlados por el ordenador) que, con el nivel de inteligencia artificial existente hoy día, solamente pueden articular tres frases mecánicas, o hablando con cientos de personas al mismo tiempo, con gustos y aficiones, y teniendo que convencerlas de algo, en el caso de un JDR, o viendo cómo nos sorprenden con extraños movimientos en el caso de un arcade o de un juego de estrategia. Desde luego, un mismo título gana muchos enteros dentro de esta categoría, así como posibilidades de juego.

BIENVENIDOS AL MUNDO ONLINE

Las puertas a un nuevo mundo están a punto de abrirse para todos vosotros. Encontrar la llave adecuada está solamente a vuestro alcance, pero cientos de universos diferentes esperan latentes a ser descubiertos por todo aquel que se atreva a explorar la red de redes en busca de diversión.
Sirvan estas páginas de introducción como aperitivo para lo que os espera dentro de este especial que os hemos preparado. Sin importar qué tipo de categoría de juegos on line queráis abarcar, en estas páginas os adentraremos en un mundo que aún tiene muchos continentes por descubrir. Os explicaremos el funcionamiento de los juegos masivos on line, os adelantaremos la distribución del primero de éstos en España, «Everquest: Ruins of Kunark» y comentaremos los pormenores y excelencias del juego; os daremos también información detallada de los principales –y más grandes– servidores de juegos on line más notables del momento y os haremos un repaso de los juegos más en boga estos días y de lo que aún está por llegar.

La maldición de los jugadores españoles

El hecho de tener que adaptarnos forzosamente al horario matinal para poder jugar en condiciones más o menos parejas en cuanto a calidad de conexión, en comparación con los americanos, nos lleva también a la fatídica situación de que es en esta franja horaria cuando las compañías de los juegos deciden poner en funcionamiento los parches que periódicamente se van añadiendo, y claro, como tienen que ponerlos a disposición del público, deben dar de baja los servidores por un tiempo que oscila entre la hora y las seis horas, prolongándose en la mayoría de las ocasiones y fastidiando a los jugadores que llevan el horario europeo. Solamente dos soluciones, difíciles de llevar a cabo ambas, pueden solventar este problema. La primera, que nos vayamos a vivir a América, y la segunda, que las compañías se estiren un poco y habiliten un servidor europeo. Nosotros, por supuesto, optamos por la segunda.

Echemos mano a la calculadora

¿Cuánto puede costarnos el jugar durante una hora por Internet? Desde luego, no es barato este tipo de diversión hoy en día, en parte debido a que vivimos en la prehistoria en cuanto a contratos telefónicos y nunca llegamos a conseguir esa tarifa plana que hay en casi todos los países civilizados y en parte a la cuota de pago mensual necesaria si es que queremos participar en un juego masivo online.
Dejaremos para otro momento meternos en cifras, pues no disponemos del espacio suficiente para comentar toda esa serie de abonos de conexión a Internet existentes que formarían una lista interminable, pero de lo que sí os advertimos es que echéis mano a la calculadora antes de lanzaros a esta clase de aventura virtual, pues puede que os llevéis más de una sorpresa desagradable si no estáis preparados.

¿A qué horas me conecto?

Dada la desventaja existente que tenemos los jugadores españoles con respecto de los americanos –que nos ganan, no sólo en proximidad a los servidores, sino también en calidad de líneas de conexión– tenemos que adaptarnos a un horario en el que nuestros "enemigos" de conexión, la gente de los Estados Unidos, estén en brazos de Morfeo, con lo que, si trazamos como base horaria las nueve horas de diferencia con respecto a la costa Oeste, y las seis horas de diferencia con respecto de la costa Este, llegamos a la conclusión matemática de que el mejor momento para nosotros es por la mañana, a partir de las 12:00, pues allí es de madrugada; mucho menos lag, una conexión más limpia y menos posibilidades de quedarnos colgados o perder el "hilo" con el servidor. Sabemos que es mala hora para todos los que trabajan o estudian, pero es un hecho comprobado que a estas horas es cuando mejor funciona.

juegos masivos on line

Un universo que avanza incesantemente, la gente que viene y va progresando y convirtiéndose en personajes de valía, los sucesos que van acaeciendo aun cuando no estamos nosotros para verlo. ¿Os parece esto la vida real? Desde luego, puede que sea lo más parecido que existe hasta el momento dentro del mundo de la Informática lúdica. Son los mundos persistentes o juegos masivos online. Una lista, cada vez más creciente, de nombres de juegos se nos viene a la cabeza cuando nos ponemos a hablar de mundos persistentes o juegos masivos on line, o como quiera que se les denomine: «Ultima Online», «Everquest», «Asheron's Call», «Venecia», «Meridian 59»... y muchos más que ahora nos dejamos en el tintero, pero que seguro todos tenemos en mente. De momento, esta clase de juegos se han centrado en un solo género, tal vez el que más posibilidades ofrece a la hora de conseguir este tipo de ambientación, los juegos de rol. Dado que existen muchos factores, ajenos al combate propiamente dicho, y que se asemejan a la vida diaria, como el trato económico, la compraventa de bienes y demás acciones complementarias, todo ello, como decimos, le dan un aspecto de comunidad virtual en la que se reúnen miles de personas de otros tantos países, buscando un idioma y una forma de diversión.
Al hablar de un juego masivo online estamos haciéndolo sobre una fuerte inversión económica por parte de una compañía, que no sólo emplea miles de dólares en la programación del juego, sino también millones en la instalación de servidores que ofrecerán la conexión a los miles de personas que quieran entrar en el universo ofrecido. Para que os hagáis una idea, y por poner un ejemplo actual, en el caso de «Everquest» nos encontramos con que podemos conectarnos a diferentes servidores, con diferentes nombres (Solusek Ro, Cathic Thule, Rallos Zek...) y todos ellos son, a su vez, gestionados por potentes ordenadores que hacen las veces de subservidores dedicados de las diferentes zonas que conforman el mapa. Detrás de todo esto, hay un equipo que vigila el correcto funcionamiento de la maquinaria las veinticuatro horas del día. Podéis imaginaros, pues, el coste mensual de mantenimiento de todo este complejo informático. Es por eso que se hace obligatoria el previo registro y una posterior cuota fija mensual que todos los contratados deberán pagar cristianamente mediante el uso de un número de tarjeta de crédito.
Desde luego, puestos a hacer cuentas, las cifras que se barajan son astronómicas, pues estamos hablado de cientos de millones de pesetas al mes, que pagamos entre todos los adictos.
Lo que podréis ver a continuación son los juegos que, a nuestro parecer, más fuerte están golpeando dentro del sector online. Títulos que por su calidad tecnológica, su jugabilidad y su originalidad se han ganado un lugar de privilegio dentro de nuestros discos duros y nos han hecho olvidar durante horas, aquello que nos rodea en la vida real.

LA EXPERIENCIA DEFINITIVA

✔ Compañía: 989 STUDIOS/VERANT/SONY COMPUTER ENT. ✔ Disponible: PC ✔ Género: JDR

No es un juego barato

Mucha atención ante todo a este dato relevante a la hora de ser jugadores de «Everquest: Ruins of Kunark». Para disfrutar de este título no basta con comprarlo y disponer de una cuenta de Internet. También es obligatorio darse de alta y pagar una cuota mensual de unos diez dólares que se usan para el mantenimiento de los servidores. Que nadie se llame a engaño. Jugar a «Everquest» no es barato, pero os aseguramos que cada peseta estará más que bien invertida.

EVERQUEST: Ruins of Kunark

El primer juego masivo on line en revolucionar el aspecto gráfico aportando una tercera dimensión al desarrollo; la primera tentativa por parte del triunvirato Sony-989 Studios-Verant de introducirse en el mundo del software exclusivo de Internet y el primer título de estas características que va a ser distribuido en nuestro país. ¿Se convertirá en el primer juego de las listas?

De seguro que todos los que estéis enganchados al mundo del juego online, conoceréis este título y tal vez os resulte extraño que tanto tiempo después ocupe lugar en nuestra revista como Punto de Mira, pero es que por fin alguien se ha decidido a distribuirlo, lo cual nos ha llevado a calificarlo. Aunque lo haremos de una forma diferente, pues se trata del primer juego masivo online distribuido en nuestro país, seguiremos las pautas y cánones estipulados siempre.

Para los que no estén en antecedentes, decir que «Everquest» ha sido el primer juego masivo on line completamente tridimensional y que ha usado la tecnología 3D, adelantando así al hasta aquel entonces todopoderoso «Ultima Online». Nos encontramos ante una revolución que ya estaba tardando mucho tiempo en aparecer en el mercado del software lúdico, pues era algo muy demandado. Sony, sorprendiendo a todos los españoles que pensábamos que únicamente trabajaba en el sector de las consolas, dio un paso hacia delante y, en compañía de 989 Studios y Verant, llevó a cabo este ambicioso proyecto cuyo tiempo de puesta en escena ya supera el año. Y justo cuando se celebra el lanzamiento de la primera ampliación que lleva por título «Ruins of Kunark» y que pasa a añadir un continente a los tres existentes en Norrath, la posibilidad de subir del nivel 50 al 60, así como una nueva raza, los Iksar, algo así como hombres lagarto, que tienen la facultad de comenzar con 150 en la habilidad de nadar, nos encontramos con la más que grata sorpresa de que una empresa que, desde hoy, tendrá un lugar en el corazón de todos los aficionados al juego online, decide tomar la complicada y gratificante iniciativa de distribuir este producto. Su nombre, Ubi Soft, y su hazaña, meterse en un mundo en el que, hasta ahora, ninguna empresa española se había atrevido.

La nueva raza

Los Iksar son la nueva raza disponible en «Everquest». Son unos hombres lagarto, de gran resistencia y agilidad, que tienen como habilidad primaria la posibilidad de nadar a grandes velocidades. Su facción con la mayoría de las ciudades de los otros continentes es mala y, como curiosidad, es la otra raza que puede escoger, aparte de los humanos, la clase Monk (Monje).



ENGINE MEJORADO

Las mejoras introducidas por parte de 989 Studios y Verant no se han limitado a la parte de jugabilidad, sino que en lo referente al apartado técnico también han trabajado de lo lindo, consiguiendo depurar el motor gráfico de «Everquest» hasta el punto de que pueda



En «Ruins of Kunark» se añade un continente al juego, así como una raza de hombres lagarto, nuevos objetos, nuevas habilidades y la posibilidad de subir del nivel 50 al 60

¿Habrá un servidor europeo?

La duda que se nos plantea ahora mismo es si habrá un servidor para los adictos del Viejo Continente. Que el juego sea distribuido en nuestro país de forma oficial, abre las puertas de la esperanza a la puesta en activo de un servidor europeo de «Everquest». Ante la posibilidad, los señores de Ubi Soft optan por el más absoluto de los mutismos. Puede que no sea un SÍ, aunque tampoco es un NO. Todo está aun por ver, el tiempo lo dirá, pero desde luego sería rematar la faena.

soportar el doble de polígonos y una complejidad de texturas mucho mayor, con lo que el grado de realismo aumenta. Tanto los movimientos en los personajes, como los elementos de escenario, gozan de un grado de detalle sobresaliente. Si bien, los programadores se han encontrado con la pega de que los juegos online se encuentran esclavizados por la continua bajada de parches a la que están sometidos, estos se han visto limitados a incluir esta mejora gráfica en el nuevo continente, pues hacerlo en todo Norrath habría supuesto para todos los jugadores el tener que pasar ingentes horas haciendo "download" de megas y megas de parches.

En lo referente a la cuestión técnica, vamos a hablar más de «Everquest» en general que de «Ruins of Kunark», pues no lo hemos hecho hasta ahora, y creemos necesario el hacerlo.

Los gráficos de «Everquest» tienen la característica principal de que tienen tal calidad, que mucho profano en la materia creería que se trata de un juego normal para un jugador y no de uno masivo on line, lo cual les sorprende mucho a la hora de enterarse, ya que sobrepasan completamente lo esperado hasta ahora en un programa de estas características.

Dispondremos de numerosas cámaras para elegir nuestra visión de juego, así como de tres vistas diferentes (una con menús opacos, otra con menús transparentes y otra sin menús) siendo esta última la más espectacular de todas, pero también la menos útil por la falta de información.

Los efectos de sonido ambientan correctamente la acción, no así la música, que termina por ser molesta y todo el mundo acaba por desconectarla.

En cuanto al sistema de progreso y a la jugabilidad, pues es tan sencillo como un aumento de niveles y una mejora en nuestro equipo, que nos permite acabar con monstruos más poderosos, todo ello en un bucle sin retorno figurado que nos llevará a una paulatina progresión hasta el máximo nivel de habilidad.

Por supuesto, siempre habrá factores que modifiquen esta situación, como el hecho de que un personaje de más alto nivel nos ayude, aunque esto nos restará experiencia, en el caso de que se trate de alguien unos pocos niveles por encima, pero como decimos, todos estos casos son muy relativos y carecemos del suficiente espacio para explicarlos en detalle.

«Everquest: Ruins of Kunark» es una nueva experiencia que nadie que le pique el gusanillo debe dejar pasar de largo, pues jugar al mismo tiempo con miles de personas le da una nueva dimensión a la experiencia del juego por ordenador.







Everlore, la Biblia del viajero de Norrath

De visita obligada para todo viajero de Norrath, una página oficial de «Everquest» ha sido realizada recopilando información ofrecida libremente por todos los jugadores y se actualiza casi diariamente ofreciendo todas las pistas para llevar a cabo las "quest" planteadas en el juego, explica las características de todos y cada uno de los objetos existentes, de naturaleza mágica y normales, y abre un amplio abanico de links hacia páginas relacionadas con el tema. La dirección que hay que introducir para acceder a esta página es www.everlore.com

tecnología: 86 adicción: 92	puntuación total: 92

✔ Compañía: TURBINE/MICROSOFT ✔ Disponible: PC ✔ Género: JDR

ASHERON'S CALL

Como no está complicada la elección de los aficionados al rol y a los juegos online entre los productos Origin y «Ultima Online», y Verant y «Everquest», a principio de año entró el tercero en discordia, de la mano de los chicos de Turbine, la nueva apuesta del señor Bill Gates, el vastísimo mundo de Dereth, «Asheron's Call».

Cuando muchos leíamos las noticias sobre el nuevo proyecto online del todopoderoso patrón de la informática, empezamos a temblar, lo que no sabemos es si era por impaciencia o por miedo. ¿Qué saldría del trío JDR-Microsoft-Multijugador?
De un lado, llegaba tarde a la carrera que ya se estaba realizando entre Origin y Verant, que no era otro que captar ese segmento de nuevos roleros-internautas que aparecía como fenómeno en todas las partes del mundo, pero además, no contaba con la ventaja que había tenido el producto de Sony para compensar esa salida tardía, su motor en 3D, esa carta en mano de los chicos de Turbine, ya no era novedad; desde luego, tendrían que buscar otras si querían contar en las apuestas.
Un inmenso universo multijugador, un mundo que no sólo cuenta con un innovador sistema de magia, sino que a éste le une un no menos espectacular sistema de valores en el cual entran en liza nuevos modos de niveles, notoriedad o grupos presentes en este título, además de verse aderezados por un complicado sistema jerárquico con el que se pretende premiar la capacidad de liderazgo. En definitiva, aún había carrera; de hecho, el sistema de betas abiertas hizo el programa rápidamente se viera premiado con la llegada masiva de usuarios.





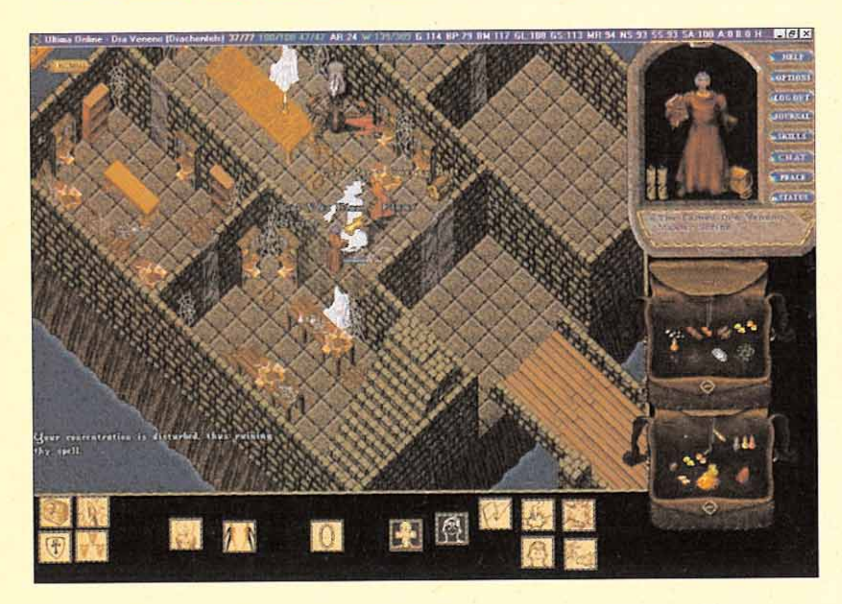
EL PODER DE LA MAGIA

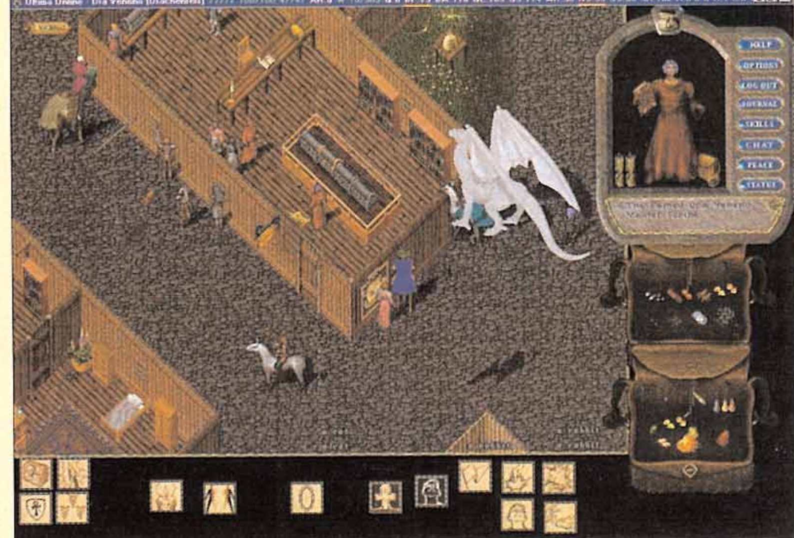
Cuando entramos en este universo multijugador a través de la plataforma del emporio de Seattle (MSN Gaming Zone), y dentro de tres razas humanoides, los Aluvians, Gharu´ndim y los Sho, nos encontramos ante la tesitura de configurar todos y cada uno de nuestros rasgos físicos, habilidades y estadísticas que harán de uno de nuestros cinco caracteres un ser único en el mundo de Dereth. Ya no nos quedará nada más que explorar Dereth, sus valles, montañas, mares, y acumular experiencia a base de luchar contra los mágicos pobladores de Dereth, aunque esta última no es la única manera de conseguir poder; un complejo sistema social de estructura piramidal monarca-patrón-vasallo nos dota de ventajas adicionales a los sistemas habituales de grupo.
El sistema de magia, quizás, es obra de una mente genial: hay cuatro escuelas (de la Vida, la Guerra, la Creación y los Elementos) que corresponden a conjuros de Salud, Ataque, Protección y Utilidades, y todos ellos son creados en base a unos componentes dependiendo del nivel, lo cual lleva a practicar para crear unos conjuros propios que regirán el poder en los mundos de «Asheron's Call».
Dereth cuenta con los paisajes a nivel gráfico más bellos que se hayan visto en un programa de estas características, firmamentos repletos de estrellas, atardeceres impresionantes, valles bellísimos pero, y ahora vienen los problemas, los personajes, ya sean maléficos monstruos o perfectos caballeros manejados por nosotros, parecen sacados de una antigua barraca de titiriteros, si bien los efectos de sus hechizos sean geniales, al final nuestro personaje no llega a mezclarse con ese perfecto atrezzo que forman sus escenarios.
Una vez que solucionaron sus problemas de la fase beta de desconexiones del servidor y el lag, si os apetece disfrutar de un impresionante territorio, si os atrevéis a enfrentaros con un poderosísimo sistema de magia, o queréis sentir una sociedad en la que podréis llegar a ser rey o vasallo, Sir William Gates os "invita" a su reino.

LA LLAMADA DE MICROSOFT

ULTIMA ONLINE

✔ Compañía: ORIGIN
✔ Disponible: PC ✔ Género: JDR





«Ultima Online» ofrece uno de los mundos más sólidos y envolventes para los amantes de los JDR online. Desde una perspectiva isométrica al más puro estilo «Diablo», Origin nos invita a realizar una inmersión en las tierras de Britannia, donde jugadores de más 114 países llevan ya empleados más de doscientos (200) millones de horas en sus andanzas por esas tierras.

Cuando a mediados de la década de los 90 Origin anunció su iniciativa de desarrollar un complejo y mágico mundo persistente, en el que miles de usuarios pudiesen interactuar entre ellos de manera simultánea, nadie podía imaginar lo que este título significaría para los amantes de los juegos online. Si alguien tenía dudas de que un JDR pensado sólo para Internet funcionara, ahí están los cientos de miles usuarios registrados de todo el mundo, así como las dos secuelas de este espléndido "experimento", «UO: The Second Age» y «The Renaissance».

Un mundo desarrollado en Britannia, el mismo de las sagas «Ultima», y desde una perspectiva isométrica y con color a 16 bit, como el que ya diera vida a «Serpent Isle», que si no fuera por sus hordas de orcos, dragones y demás personajes mágicos, sólo lo podríamos tildar de real como la vida misma.

Cofradías

Si no dominas el inglés, si te encuentras solo, o si eso te preocupa, búscate otra excusa para no disfrutar de este título: las hermandades hispanas están para ayudarte. Ellas ya pueblan Sosaria desde hace años, desde los cada vez más veteranos y numerosos Diablos de Hispannia (www.ctv.es/USERS/daguirre/) en el servidor Drachenfels a La Hermandad Ibera de Sosaria en Europa, te darán oportunidad de disponer de su experiencia y apoyo, y cada vez más se habla de ellos, son más numerosos, cuentan con más posesiones sólo comparables con las ganas de ayudar a los neófitos del mundo del rol on line hispano. Ya sabes: no estas solo, Britannia también habla tu idioma.

UN MUNDO ABIERTO

Si algo caracteriza a este genial y adictivo título de Origin es, precisamente, lo abierto de su mundo. Una vez dados de alta en las páginas de «Ultima Online», sólo nos quedará elegir uno de los 25 servidores repartidos por cuatro continentes –altamente recomendable será elegir uno de los dos europeos, Drachenfels o Europa, si no queremos que se nos presente el peor de los monstruos de «Ultima Online», el lag–. Llegados a este punto, estaremos entrando en la que será la fase inicial del personaje –podremos tener cinco de ellos–, y ahora se nos presentará la difícil elección de los atributos iniciales y las habilidades que queramos tener más avanzadas, lo cual no nos evitará tener que potenciarlas durante el desarrollo de nuestro recién nacido poblador de Britannia.

Magos, guerreros, alquimistas, herreros, ladrones, sastres, bardos y muchos caracteres más cuyo objetivo será ni más ni menos que el que queramos marcarnos, ya sea poseer un hermoso castillo un barco en el que explorar un centenar de islas, poner una hermosa tienda para nuestras armaduras, o simplemente un caballo que nos acompañe en la visita de una de la decena de ciudades que encontraremos en Sosaria.

Por si fuera poco, la gente de OSI nos retará con intrincadas misiones, o nos pondrá a prueba con invasiones de nuestras ciudades. En uno de los innumerables eventos que rompen la monotonía habitual –si la hubiera–, nos dan la oportunidad de unirnos a uno de los miles de las hermandades existentes, entre ellas algunas españolas, o simplemente nos dotan de nuevos continentes –como en «The Second Age»–, o con nuevos retos, como las nuevas facciones con las que nos tendremos que alinear para hacernos con el poder de cualquiera de las ciudades de uno de los dos mundos en los que se ha dividido Britannia tras la salida de «The Renaissance». Esta ultima versión incluye todos los continentes existentes, además de haberlos dividido en dos mundos paralelos: Trammel, en el que el bien reinará y nos dará la oportunidad de construir nuevas edificaciones, y otro Felucca, en el que se librarán innumerables batallas entre personajes de usuarios divididos en cuatro facciones con el fin de hacerse con el control de ciudades y la posterior defensa de las mismas.

Si a todo esto le unimos una nueva Inteligencia Artificial añadida a los maléficos pobladores, conseguimos tener un nuevo «UO» hasta para los más avezados roleros.

Horas y horas de adicción sin límites, sólo limitadas –por poner un "pero"– por el estado de las líneas telefónicas o los servidores de paso hasta los de Origin. Pero, dejémonos de historias; merece la pena.

The Renaissance

Origin da un salto adelante con esta ampliación en su lucha por permanecer en la lucha de JDR on line. A las nuevas tierras que no dejan de ser una copia-espejo de la anterior, se le une un complejo sistema de facciones con las que batallar por las ciudades de Felucca, pernitiéndonos dirigirlas hasta el punto de decidir los guardias que nos ayudaran a protegerlas o los vendedores oficiales que la poblarán. Eso sí, nuestras huestes deberán de dejar su sangre tanto en las tomas como las defensas de las mismas.

Además de todo esto, también destacar una IA del programa que ha hecho llenar de cuerpos los primeros días los dungeons de las nuevas tierras de Lord British.

Todo eso por sólo 16 dólares, eso sí, en webs de venta fuera de nuestro país. Lamentablemente para algunos, no parece terminar la llegada del siglo XXI.



LA MAGIA DEL ROL

HOMEWORLD

- **Compañía: RELIC/SIERRA**
- **Disponible: PC** — **Género: ESTRATEGIA**





Sorprendidos nos hemos quedado al probar el juego de Relic y Sierra en una partida multijugador. Poder jugar a «Homeworld» por Internet es una experiencia realmente aconsejable, ya que, no sólo la calidad y velocidad de conexión es fantástica, si no que encima, este modo alarga la vida del juego una barbaridad.

Sorprende el hecho de que un juego con esa calidad gráfica y con unos requisitos más bien altitos, se mueva con fluidez y sin ningún tipo de parón utilizando un módem de 33.6K, pero de hecho, esto es así ya que durante los más de 6 meses que llevamos probando este título por Internet, el Lag nunca ha sobrepasado los 10 segundos estando enganchadas en ese momento cientos de personas.

VELOCIDAD Y ADICCIÓN

Si es la primera vez que nos conectamos, debemos cerciorarnos de que todo está en su sitio: módem, IP, cuenta... Hecho esto, de forma automática nos bajaremos un patch que actualiza el peso, cobertura y poder de disparo de algunas unidades, aunque no debemos preocuparnos, ya que el tiempo de descarga es mínimo. Ya conectados, es justo hacer mención al diseño y organización con que ha dispuesto Relic el modo multijugador: servidores, canales, privados... todo está bien estructurado y no nos costará entender para qué sirven las opciones.

En cuestión de niveles, hay que reconocer que el nivel general es bastante alto y que si no hemos probado demasiado el juego en modo off-line, lo más probable es que nos frían a disparos. Todos los jugadores se conectan en el servidor inglés, con lo que no debemos asustarnos si al entrar no vemos ni un alma. Este detalle es realmente importante, ya que no hay lo que se dice una comunidad muy amplia de jugadores en España y los pocos que somos no usamos nicks demasiado castellanizados...

En líneas generales, «Homeworld» es un soft para ser degustado –en su mayor parte– conectados a la Red, ya que la calidad de conexión, los piques y las muchas horas de entrenamiento y diversión que nos ofrece, lo hacen un título muy recomendable para ser jugador en modo multiplayer.

VENECIA

- **Compañía: CRYO INTERACTIVE**
- **Disponible: PC** — **Género: ESTRATEGIA**



Situando la acción a principios del siglo XVI, «Venecia» nos coloca como comerciantes en una de las principales ciudades de aquella época, precisamente, la que da nombre al juego de Cryo Interactive. Fiel como ningún otro juego a la hora de reproducir un escenario real, «Venecia» plasma a la perfección las calles y canales de aquella ciudad tal y como eran durante su época de esplendor.

Bajo un escenario completamente tridimensional, manejaremos a nuestro avatar, con el que podremos "convivir" y comerciar con el resto de jugadores, todo aquello que creamos puede tener un valor en alza, a fin de conseguir nuestro objetivo principal: enriquecernos y convertirnos en una de las personas más poderosas de toda Venecia.

Dependiendo de la clase de personaje que hayamos escogido, manejaremos un bien diferente, pudiendo ser materias primas –como seda o especias orientales–, obras de arte –como cerámica, pintura o escultura– e incluso formar nuestra propia compañía de barcos y ganar dinero gracias a contratar expediciones.

ECONOMISTAS DEL SIGLO XVI

El juego está dividido en zonas, al igual que ocurre con «Everquest», lo que garantiza una calidad de conexión más que notable, y podremos movernos libremente por ellas, salvo en las zonas acotadas para aquellas personas de un mismo gremio o nacionalidad.

A fin de jugar a «Venecia» será necesario pagar una cuota mensual que rozará los diez dólares, aunque el poseedor de una unidad de este juego, podrá disfrutar del mismo gratuitamente durante seis meses, y lo que es mejor y dato más curioso, a través de la página web del título, podrá darle un pase de visita a cualquier amigo que, previamente se haya bajado la demo.

MANKIND 1.5

- **Compañía: CRYO INTERACTIVE**
- **Disponible: PC** — **Género: ESTRATEGIA**





Llega «Mankind» y con él, el resto de juegos de estrategia a los que se les había incluido la opción de juego por Internet quedan obsoletos (véase «Starcraft»). Nos encontramos ante un gran título de estrategia en tiempo real, con gráficos tridimensionales, llevado a cabo por Cryo Interactive, que nos introduce en un universo persistente donde se darán encuentro miles de jugadores que tendrán que llevar a su raza a la victoria.

Una de las diferencias que destaca a «Mankind» que se encuentra actualmente en su versión 1.5, es que se trata de un juego masivo online, es decir, aunque nosotros desconectemos, nuestro ejército de naves permanecerá latente en el universo. El sistema que los programadores se han inventado, para avisar a los jugadores por si las naves se encuentran en peligro, es avisar al móvil de los mismos, con un mensaje de alerta, que le permita conectarse antes de que se produzca el desastre.

PARA LOS ESTRATEGAS

No hay un límite verdadero de jugadores, sino que cualquiera puede acceder en un momento dado y sumarse a un combate, aprovechándose así de la desventaja del grupo que está perdiendo.

«Mankind 1.5» dispone de la mayor área de juego creada hasta el momento en un título de estas características, con más de 900 millones de planetas, lo que da una idea de la de gente que puede estar al mismo tiempo conectada.

Más de 100 vehículoes y estaciones y nuevas unidades que pueden ser descargadas de la web oficial cada mes.

Sin duda, Cryo Interactive ofrece una experiencia definitiva dentro del juego Online, en especial para los amantes de la estrategia.

Entra en juego gratis

Dentro del mundo de los juegos online hay que hacer una parada especial en los grandes servidores gratuitos. Dejando a un lado lo que son MUD's y servidores online masivos (o mundos persistente), ciertos sitios web aglutinan todos los servicios y ofertas que el adicto al juego multiusuario a través de Internet podría desear. Eso sí, no todo son ventajas.

Los grandes servidores gratuitos de juego se pueden contar con los dedos de las manos. Existen en el mundo multitud de sitios web privados, aunque ofrecen un servicio gratuito de conexión que, como contrapartida, limitan el número de usuarios de manera brutal, puesto que su mantenimiento es realizado por jugadores fanáticos del multiusuario por Internet, pero no cuentan con los recursos necesarios para la administración de múltiples cuentas.

Por eso, en determinados lugares de Internet la comercialidad no estriba en la conexión en sí, sino en la variedad de una oferta que, en múltiples casos, el usuario encuentra reunida en una única dirección de la Red de redes y a la que accede para no perder el tiempo buscando en otros lados. Así, se puede explicar la existencia de lugares como Mplayer.com, msnConfederación, Heat.net, Battle.net o WON.net. Sin embargo, no todos ellos son iguales, ni ofrecen los mismos servicios. Aunque la gran mayoría ofrecen acceso a una doble vertiente de juegos, ya sean gratuitos o para programas comerciales, encuentran su punto de conexión principal en que el juego a través de ellos es completamente gratis. No hay que pagar tasas para darse de alta. No hay que pagar horas de conexión (como en los servidores de juegos como «Ultima Online», por ejemplo).

Cada caso es especial. WON.net, por ejemplo, nace como parte de los servicios que la marca Sierra ofrece a sus usuarios (por ello, en otros servidores no será posible encontrar accesos a partidas multiusuario de «Half Life», por ejemplo, puesto que deberían pagar unas tasas especiales a WON.net). Pero el usuario no tiene ningún gasto por jugar, salvo el teléfono.

Otros, como Battle.net, nacieron como soporte de juego multiusuario de títulos de la talla de «Warcraft» y «Diablo», aunque su popularidad ha sido tal que han pasado a ofrecer múltiples alternativas, desde actualizaciones, hasta chats y otros soportes.

Las ventajas que ofrece el acceso a estos sitios son innumerables. Aparte de su coste, ofrecen noticias, venden artículos de merchandising por Internet, ofrecen demos, parches, venden juegos, algunos de los servicios de juego son gratuitos –lo que incluye el software, como en juegos de mesa, por ejemplo–, pero... sí, la gran mayoría están en Estados Unidos, y los accesos no son excesivamente rápidos. Caso aparte lo constituye el de msnConfederación, derivado de una alianza entre Microsoft y la Confederación de Centro Mail; o el de WON.net, que abrirá en breve nuevos servidores europeos (quizás, incluyendo España), aparte del que ya posee actualmente en el Reino Unido.

El juego online, por desgracia, aún está en mantillas en nuestro país, cuando en lugares como EEUU es algo de lo más habitual. Poco a poco va cobrando fuerza, pero aún tiene un largo camino por delante. Iniciativas como la de Confederación pueden ayudar enormemente a impulsarlo, aunque todavía nos queda mucho que andar hasta llegar a un nivel óptimo de servicios, calidad y accesos.

PASO A PASO PARA JUGAR EN INTERNET

mplayer.com

Mplayer.com, como muchos otros grandes servidores, a nivel mundial, se basa en un sistema mixto de servicios, que ofrece un acceso y registro gratuitos, para una doble vertiente de juegos online. Por un lado, encontramos una serie de pequeños entretenimientos, basados en clásicos juegos de mesa (cartas, ajedrez, blackjack, dados…) y, por otro lado, los títulos dedicados a usuarios habituales de videojuegos.

URL: www.mplayer.com

COSTE: Gratuito
JUEGOS: Juegos gratuitos y participación gratuita en partidas basadas en juegos comerciales
LOCALIZACIÓN: Estados Unidos
SOFTWARE REQUERIDO: Se descarga

Servicios: BUENO
Velocidad: ACEPTABLE

LA HOME



Al acceder a Mplayer, encontramos una presentación de diseño muy sencillo e intuitivo, que nos invita a participar directamente en el área deseada o bien, si es nuestro primer acceso a este servidor, a registrarnos como miembros del mismo.
El acceso a las distintas zonas de servicios se realiza a través de los marcadores situados en la columna de la izquierda (Gamers, Card & Board, Sports, Chat, Swap, Store) o a través de las pestañas que, en la parte superior (debajo del banner de publicidad; no pinchéis aquí si no queréis que os empiecen a llevar de una página a otra para venderos algo), ofrecen el típico aspecto de acceso a menús.
Así que, antes de nada, habrá que registrarse si queremos jugar.

ANTES DE REGISTRARSE







El software de acceso con que cuenta Mplayer para poder jugar on line es propio y gratuito. Se descarga inmediatamente en cuanto pinchamos en la opción de registrarse como nuevo miembro del servidor. Todos los pasos para la descarga están perfectamente estructurados y explicados para que los nuevos usuarios no tengan ningún problema. Una vez descargado el ejecutable para instalar el software, nuestra recomendación es que se escoja el "Express Setup", que instalará todas las aplicaciones típicas necesarias, y se encargará de actualizar el software cuando sea necesario, al acceder a determinados servicios.

YA SOMOS MIEMBROS



Ya tenemos hecho casi lo más importante de los pasos básicos. Se nos debe haber pedido que creemos una cuenta de miembros para lo que hemos necesitado un nick de acceso, un password y la solicitud de nuestra dirección de e-mail. Con ello, ya tendremos posibilidad de entrar en las zonas de juego que deseemos. Una vez completado el proceso, descargado todo el software necesario e instalado, se habrá creado en nuestro escritorio un icono de acceso a Mplayer que podremos usar para entrar directamente en acción.



A JUGAR



Pinchemos sobre el icono, y hagamos las primeras pruebas de acceso a algún juego.
Supongamos que intentamos entrar en el lobby de acceso a las partidas de «Quake III». Desde la página genérica del juego, se dan las opciones básicas de entrada (tipos de juego primarios, que en Mplayer son dos grandes zonas: la común, donde se juntan todas las opciones típicas multiusuario de «Quake III», y una especial, de torneos). Una pequeña ventana se abrirá para comprobar que tenemos el software y la cuenta actualizados, antes de lanzarnos al juego. Veréis que cada vez que queramos entrar a los servicios de Mplayer se nos solicitará el nick y el password, para evitar que algún otro usuario pueda usar nuestra selección.
Una vez dentro del lobby, sólo resta escoger la partida que más nos apetezca, usar el chat, etc. Por cierto, veréis que algunas partidas son privadas y necesitan de un password especial. Todos los iconos que aparecen aquí tienen una explicación que se puede descubrir fácilmente.

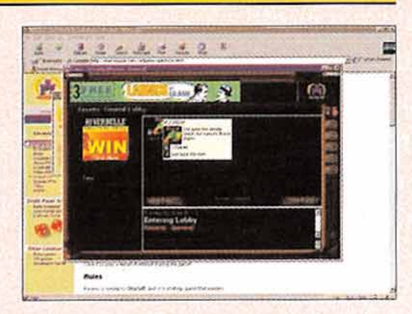


OTROS ACCESOS

Una vez que hayamos arrancado el acceso a Mplayer, en títulos como «Quake III Arena» (y otros muchos más que nos ofrece) es posible acceder a muy distintos servidores desde dentro del mismísimo juego.
Seleccionando la opción "multiplayer" (y comprobando que está activado el módem correcto, o la red correcta en la configuración del juego) aparecen así automáticamente todas las partidas activas en el servidor.
«Quake III», además, ofrece no sólo las partidas de Mplayer, sino las que se pueden encontrar a lo largo y ancho de Internet (hay que activar la selección correcta en el menú de la parte superior), y aparecen clasificadas de muy distintos modos. Desde aquí, nuestro consejo es que las seleccionéis y clasifiquéis por Ping, pues el menor ping es el acceso más rápido, y será más satisfactoria la velocidad de juego, con lo que no sufriréis el tan odiado Lag. Vamos, aquellos que se muestren en verde serán los más rápidos.

MÁS SERVICIOS





Mplayer, además, ofrece servicios de torneos de distintos juegos, y los días en que se celebran. Asimismo tiene una oferta de tienda online, donde se pueden comprar juegos y merchandising, un servicio de noticias relacionadas con el mundo del videojuego, amén de ofrecer servicios gratuitos como partidas de cartas, juegos en shockwave, etc., que pueden hacernos pasar un buen rato.

LA NOVEDAD



Hace muy escasas fechas, Mplayer anunció el establecimiento de un nuevo servicio que se pondrá en funcionamiento en el futuro, en relación al mundo del juego multiusuario on line. Se trata del "Global Rankings" (www.globalrankings.com). No se tratará sólo de un servicio al usuario, sino orientado a programadores. Los creadores de juegos podrán integrar un módulo de información en sus productos gracias al que, a través de Internet, se podrán obtener todas las informaciones precisas sobre el nivel de juego alcanzado por cualquier usuario que participe en partidas online. Así, además de saber qué es a lo que más se juega y cómo, el jugador tendrá una referencia directa para entrar o no en diversas partidas.

msnconfederación

URL: www.msnconfederacion.com

COSTE: Gratuito
JUEGOS: 19 juegos comerciales (inminente ampliación a 100) y 15 juegos gratuitos
LOCALIZACIÓN: España
SOFTWARE REQUERIDO: Se descarga (500 KB)

Servicios: BUENO
Velocidad: MUY ALTA

Los locales de juego online a través de red LAN, Confederación, en colaboración con Microsoft, han creado la primera red de servidores online instalada en nuestro país. Se trata de todo un paso importante para disfrutar de partidas multijugador a una velocidad adecuada, pues los servidores instalados en España ofrecen una capacidad de juego superior a cualquier otro situado en Estados Unidos. MSNConfederación se ha convertido en la referencia a la hora disfrutar de este modo de juego, así como de un gran servidor.

LA PÁGINA WEB



Lo primero que llama la atención de la sede de MSNConferederación es que, obviamente, todo está en castellano, lo que facilita enormemente el trabajo. La distribución de la página es clara y atractiva: en la parte central se muestran los juegos que la red admite en un determinado momento –actualmente, sólo son veinte, pero están a punto de ampliarse a más de cien-, así como el número de personas jugando en cada uno de ellos. Aquí se encuentran los títulos más destacados, desde los imprescindibles «Quake III Arena», «Unreal Tournament» o «Rainbow Six», pasando por los juegos de coches «Midtown Madness» y «Sega Rally 2», hasta los simuladores de aviones «Flight Simulator 98 y 2000», o los clásicos reyes de la estrategia «Age of Empire II», «Starcraft» y «Tzar». Basta con hacer doble clic en un juego, para acceder directamente al servidor relacionado aunque, obviamente, si no se dispone de una cuenta, antes habrá que crearla.
En una barra situada en la parte izquierda de la página, se activan el resto de servicios, como son el alta en la red, acceso a servidores y juegos, soporte técnico, concursos, o descargas de software.

OTROS ACCESOS



Al igual que ocurre en otras páginas similares, es posible cambiar en cualquier momento de servidor, para buscar otro más rápido, o que nos ofrezca distintos y alternativos modos de juego. Desde la página principal se pueden organizar "kedadas" para proponer desafíos y así organizar todo tipo de partidas.
Tampoco hay que olvidarse de los suculentos concursos. El último de ellos, por ejemplo, permite participar en un concurso para conseguir un flamante Renault Clio, reproductores MP3, así como diversos tipos de periféricos de Microsoft, a los ganadores de un torneo de «Starcraft», pinchando sobre el banner de la parte superior.

ANTES DE REGISTRARSE





Hayamos creado o no una cuenta, para jugar a los juegos es necesario descargar un software especial que apenas ocupa 500 KB. Se obtiene al pinchar en uno de los programas, y se instala automáticamente. Mientras se juega, un icono situado en la barra de tareas nos indica que el software encargado de gestionar las partidas se encuentra activado.

A JUGAR





Tal como se ha comentado, la activación de una partida es sencillísimo: basta con mirar en la lista de juegos, y pinchar en el que se desea utilizar. En ese momento, se activa el software de MSNConfederación, y se pide el nombre de usuario y la contraseña. A partir de ahí, se accede a los servidores del juego en concreto. También se puede chatear con los jugadores que estén en la sala, así como elegir el tipo de partida que se quiere disputar –Deathmatch, Capturar la bandera, etc.-.
Aunque esta red está pensada para los jugadores nacionales, pueden apuntarse personas de todo el mundo, por lo que, en poco tiempo, tendrá la misma popularidad que los otros servicios comentados.

MÁS SERVICIOS





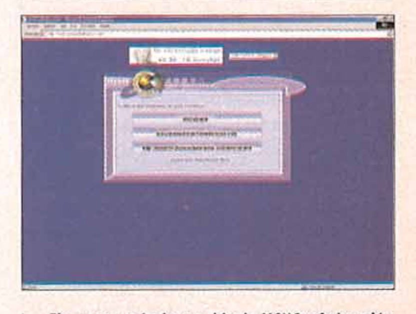
Los extras ofrecidos por MSNConfederación son muy interesantes. Destacan, por ejemplo, los quince juegos gratuitos a los que se puede jugar online, donde se incluyen clásicos como «Asteroids», «Java Noid», «Lunar Lander», etc.
La sección de descarga es de las más completas que existen, pues incluye demos de juegos, parches, utilidades de tarjetas gráficas, drivers de periféricos, editores de niveles, etc. Por último, también es posible acceder a las páginas web creadas por los propios usuarios.

YA SOMOS MIEMBROS



Cuando nuestro equipo ya esté preparado para entrar en la red de MSNConfederación, hay que crear una cuenta. Esta acción se realiza desde la misma página principal, pulsando en el icono Altas, situado en la parte izquierda. Tan sólo hay que teclear un nombre de usuario y una contraseña para poder acceder así al servicio.
También se nos ofrece una conexión a Internet gratuita, con todos los servicios estándares –dirección de correo, acceso ilimitado, etc.-.
Una cosa que sorprende desde el primer instante de todo este proceso es la rapidez y facilidad con que se lleva a cabo todo, pues bastan un par de minutos para completar todos los pasos mencionados. Por si todo esto fuera poco, por el simple hecho de apuntarse, se entra en el sorteo de una tarjeta gráfica GeForce y 5 juegos «Age of Empire II» cada mes. Si alguien quería servidor español, en MSNConfederación lo tiene, y para rato.

LA NOVEDAD



El aspecto más destacable de MSNConfederación es la oferta de conexión a Internet gratuita, a través del proveedor de Microsoft, que incluye dirección de correo de tamaño ilimitado, alta velocidad de acceso a través de módem o RDSI, y 10 MB para almacenar una página web propia.
Esta conexión ha sido especialmente optimizada para jugar con juegos comerciales en partidas multijugador –aunque, obviamente, también se puede utilizar para navegar normalmente por Internet–, por lo que es recomendable utilizarla cuando se quiera conectar a MSNConfederación. Además, los usuarios de esta cuenta tienen preferencia a la hora de utilizar los servidores, cuando están llenos. También hay preferencia al utilizar la conexión de MSNConfederación cuando tratemos de bajarnos algo desde estas páginas, pues de otra manera, con otra conexión diferente, no tendremos acceso a la base de descargables.

heat.net

HEAT.NET es una de las redes públicas de juego online más populares que existen . No en vano, es utilizada por más de dos millones de personas en todo el mundo, y es fácil encontrarse con más de 10 000 personas jugando al mismo tiempo, en los juegos que soporta. Aunque la red americana dispone de mayor número de servicios, para hacer las pruebas hemos utilizado el servidor europeo, más rápido en nuestro país.

URL: www.europe.heat.net

COSTE: Gratuito
JUEGOS: Cerca de 100 juegos comerciales y algunas demos de programas importantes como «Quake III»
LOCALIZACIÓN: Europa
SOFTWARE REQUERIDO: Se descarga (2.72 MB)

Servicios: ACEPTABLE
Velocidad: ACEPTABLE

PÁGINA PRINCIPAL





La página principal de la sucursal europea de HEAT.NET es bastante mediocre. Carece de muchos de los servicios presentes en la red americana, como las noticias, previews y comentarios de los juegos, la tienda online y, lo que es más importante, la posibilidad de ganar dinero jugando. Por suerte, los servidores europeos no están tan saturados de gente y son mucho más rápidos para jugar desde Europa, por eso merece la pena usarlos.
El acceso es muy sencillo. En la parte izquierda se sitúa la ventana donde se introduce el nombre de usuario y la contraseña. Si no se es miembro de la red, hay que pulsar el botón verde de la derecha, "New Users". Debajo de este icono también hay otros enlaces para obtener ayuda, descargar el software y conocer a los patrocinadores. Por último, en la esquina inferior izquierda, hay dos botones que muestran los concursos que se están llevando a cabo en este momento, y las noticias relacionadas con nuevos parches de los juegos, mods, etc.

USUARIO NUEVO





Como es natural, los usuarios nuevos deben registrarse para poder jugar. Tal como se ha comentado anteriormente, esto se consigue al pinchar en el botón "New User". El proceso es facilísimo y completamente anónimo, ya que sólo se nos pide la dirección de correo electrónico, un nombre de usuario o "username", y un "password" o contraseña. El único dato "exótico" es el país de residencia, que HEAT.NET utilizará para crear nuevos servidores locales si tiene muchos usuarios de un determinado país. A continuación, es necesario descargar el software de acceso a la red, con un tamaño de 2.72 MB.
Terminado el proceso, ya estamos en condiciones de ser aceptados como miembros.

A JUGAR





Una vez dentro de la red, se muestran las salas, llamadas "rooms", donde se están disputando partidas. En la parte superior de la ventana, hay unos pulsadores que se utilizan para entrar en una sala, crear una nueva, o cambiar las opciones. Aquí es posible activar el "chat" mediante voz o desechar salas cuyo ping o retardo sea muy elevado.
Finalmente, basta con pinchar en una de las salas y en el botón "Enter Room" para entrar en una partida. Si el ping es demasiado alto para jugar con fluidez, sólo es posible participar en el "chat". También se puede crear una sala nueva con el botón "Create Room" y esperar a que alguien la visite, para jugar una partida. Con el botón "Unlocked", es posible activar o desactivar una contraseña especial que convierte en privada una sala, para dejar entrar únicamente a los amigos.

INTRODUCIR NOMBRE



Al contrario que otros servicios similares, HEAT.NET no añade un icono en el escritorio; para acceder a la red es necesario hacerlo desde el icono que incluyen algunos juegos, o desde la página web.
Tan sólo se debe introducir el nombre de usuario y la contraseña en las casillas situadas en la esquina superior izquierda de la página principal. A continuación, se elige el juego en la lista situada justo debajo, y se pulsa en el botón "Play Now!". Si es la primera vez que se accede al mencionado juego, es posible que haya que instalar un programa adicional llamado "enabler", que puede ocupar hasta 4 MB. Cuando todo el proceso haya finalizado, accederemos a la pantalla de juego, donde se seleccionan las opciones principales.

TE PAGAN POR JUGAR





Una de las características de HEAT.NET –sólo disponible en el servidor americano–, es la posibilidad de ahorrar dinero para posteriores compras de juegos, "merchandise", etc. Simplemente por cada hora de juego o "chateo", se ganan 250 "degrees". Estos también se obtienen al jugar en torneos. Después, pueden cambiarse por descuentos en la tienda on line de HEAT.NET. Así se premia la fidelidad y el uso continuado de los distintos servicios.

MÁS SERVICIOS







HEAT.NET oferta otras posibilidades, además de las típicas partidas online aunque, de nuevo, la mayor parte de ellas sólo se localizan en la red norteamericana. Entre ellas, se encuentra un chat, dirección de correo gratuita, juegos online gratuitos, bajo el nombre de Fantasy Sports y HEAT Arcade, personalización de la página principal, para que muestre sólo lo que nos interesa, así como diversas competiciones que premian a los mejores jugadores de la semana, en varios apartados.

battle.net

URL: www.battle.net

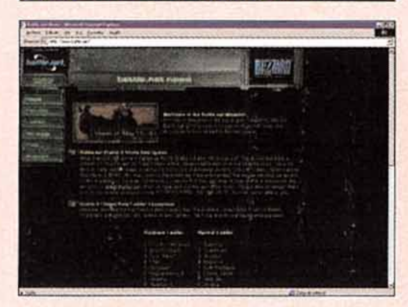
COSTE: Gratuito
JUEGOS: Únicamente los juegos de Blizzard: «Starcraft», las sagas de «Diablo» y «Warcraft» y sus expansiones
LOCALIZACIÓN: Europa
SOFTWARE REQUERIDO: Se incluye con el juego

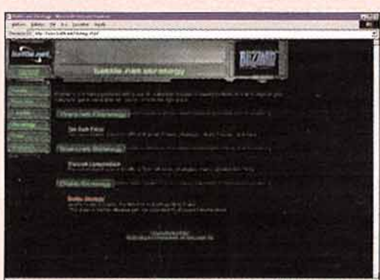
Servicios: ACEPTABLE

Velocidad: ALTA

Blizzard ha sido, junto con id, la compañía que más ha aportado a la historia de los juegos multijugador. Fue la primera en ofrecer servidores gratuitos para jugar a sus juegos, en crear una red exclusiva para los europeos, en crear salas de reunión para los jugadores españoles, y rompió moldes al incluir un segundo CD para que dos personas jueguen partidas multijugador. Con la publicación de «Diablo II», pronto se convertirá en una de las más concurridas del mundo.

PÁGINA PRINCIPAL





La "home page" de Battle.net, situada en la dirección www.battle.net, no se utiliza para activar las partidas online, ya que esto se realiza desde los propios juegos. Sin embargo, aquí es posible encontrar todos los datos relacionados con los títulos de Blizzard: previews de los eternamente esperados «Diablo II» y «Warcraft III», trailers, vídeos, MP3, parches, enlaces a páginas de aficionados, etc.
También dispone de varios foros para hablar sobre los juegos, sistemas de clasificación, así como un completo soporte técnico. Cómo página de información de Blizzard está bien, pero no incluye nada verdaderamente destacable en relación a las partidas multijugador que, tal como hemos comentado, se gestionan desde los propios juegos.

ANTES DE REGISTRARSE





Para activar el modo on line, basta con elegir la opción "multijugador" de cualquier juego de Blizzard. Automáticamente, el programa se conecta a Battle.net y busca el servidor más rápido, en relación a la velocidad de la conexión y el país donde estamos situados.
Si el juego es antiguo o no se han instalado las últimas actualizaciones, se descarga e instala automáticamente el software requerido, sin la intervención del jugador. El proceso puede tardar varios minutos, pero los archivos de configuración no son demasiado largos. Por ejemplo, si se instala «Diablo» sin ningún parche, y se accede a Battle.net, la actualización no tarda más de 15 minutos, y sólo debe realizarse una vez. Más sencillo, imposible.

A JUGAR





Inmediatamente, accedemos a una sala de reunión común para todos los jugadores españoles, donde se puede charlar con las personas que hay allí, mediante texto, para proponer partidas, retar a alguien, o localizar a los amigos con los que se ha quedado. Ya sólo hace falta crear una nueva partida o unirse a una existente, con los iconos que aparecen en pantalla, para disfrutar de las excelencias de los prestigiosos juegos de esta compañía. Al tratarse de títulos en 2D sin demasiado flujo de movimientos, y al disponer de servidores en Europa, la velocidad de acceso es bastante alta, con un retardo prácticamente inapreciable, permitiendo disfrutar de partidas online francamente satisfactorias.

YA SOMOS MIEMBROS





Nada más actualizar el sofware –en el caso de que sea necesario– el programa pide el nombre de usuario y una contraseña. Si es la primera vez que se accede a Battle.net, hay que crear una nueva cuenta con la orden "New Account", en el caso de que el juego esté en inglés –por ejemplo, «Diablo»–, o "Nueva Cuenta" si ha sido traducido, como ocurre con «Starcraft». No son necesarios más datos para empezar a contactar con la gente.

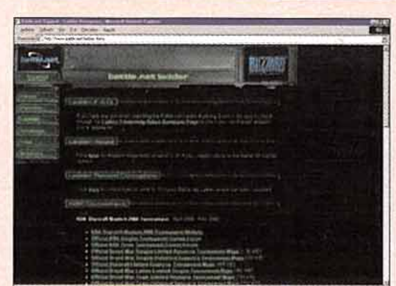
OTROS ACCESOS



Aunque cada país dispone de sus servidores y salas de reunión, nada impide cambiar a otros distintos para conocer mundo y enfrentarse a aficionados de todas las nacionalidades. Dependiendo del juego, es posible entrar en una partida que ya ha comenzado, o concertar una nueva con varios jugadores de la sala en la que nos encontremos en un determinado momento.

MÁS SERVICIOS





Lo cierto es que los servicios ajenos a las partidas en sí, ofrecidos por Battle.net, son prácticamente inexistentes. Se reducen a la opción de chat para concertar partidas, algunos foros de discusión, enlaces a páginas web de aficionados, y la descarga del software adicional –niveles, actualizaciones, etc.–. En definitiva, nada que merezca la pena destacar.

VIEJOS CONOCIDOS



Para todos los amantes de los juegos de Blizzard, en Battle.net podrán encontrar todo aquello que les ha ido caracterizando a lo largo de su existencia. De esta manera, todos aquellos que dominen el idioma anglosajón y quieran sacar algo más de provecho a sus juegos, el servidor ofrece una página donde poder mirar diferentes aspectos de los juegos de Blizzard.
Así, si queremos saber algo más de «Starcraft», accederemos al "compendium" del mismo desde la página principal, donde podremos leer noticias sobre el mismo, esas estrategias que andábamos buscando, las razas que incluye el juego explicadas paso a paso y un largo etcétera.

won.net

WON.NET es uno de los servicios online que más apoyo ha recibido por parte de todas las distribuidoras. Además, dispone de más de dos millones de personas registradas. Destaca por su facilidad de uso, ya que el soporte WON.NET viene incluido dentro de los propios juegos. También ofrece decenas de juegos gratuitos, de todos los géneros, que van mucho más allá de los típicos juegos de cartas y casino presentes en otras redes de este tipo.

URL: www.won.net

COSTE: Gratuito
JUEGOS: Unos 60 juegos comerciales y más de 50 juegos gratuitos
LOCALIZACIÓN: EE.UU., Francia, Reino Unido, Alemania.
SOFTWARE REQUERIDO: Se instala con los juegos que incluyen soporte WON.NET

Servicios: MUY BUENO

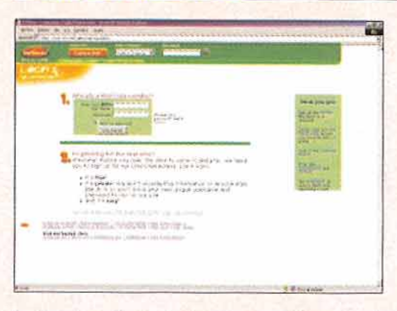
Velocidad: ACEPTABLE

PÁGINA PRINCIPAL



La "home page" de WON.NET sorprende por la gran cantidad de opciones y servicios que ofrece. Esto también hace que sea un poco confusa, por lo que los usuarios nuevos pueden llegar a perderse. La opción de registro está aparcada en la esquina superior derecha, y el acceso a los juegos comerciales se oculta entre los juegos gratuitos, que ocupan el centro de la pantalla. Sin embargo, basta con poner un poco de atención para encontrar lo que se busca.
Los juegos se encuentran agrupados por géneros en mitad de la pantalla principal. Sólo se muestran los gratuitos, pero cada apartado dispone de un enlace llamado "Clic here for CD-based games" que lleva a los juegos comerciales, algunos de ellos exclusivos de esta red. Al contrario que otros servicios, WON.NET no necesita descargar software, pues se incluye dentro de los títulos con soporte WON.NET, entre los que se encuentran «Unreal Tournament», «Homeworld» o el reciente «Soldier of Fortune». El soporte para «Quake III: Arena» es inminente. Puesto que las partidas multijugador se arrancan desde el juego, en estos enlaces hay información exclusiva para cada uno de ellos: últimos parches, guías, mapas, "skins", etc.
Igualmente, desde la página principal se accede, en la parte derecha, a los servidores europeos, ubicados en Francia, Reino Unido y Alemania, y en el parte izquierda, a los servicios adicionales de WON.NET.

EL REGISTRO





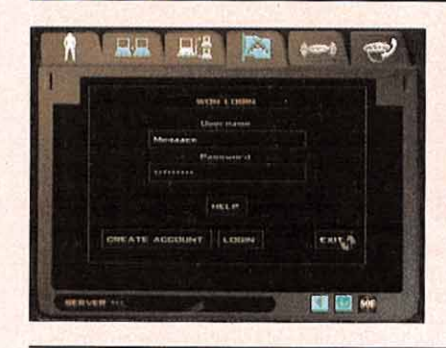
Para jugar, tanto a los juegos comerciales como a los gratuitos, hay que completar el correspondiente registro. En el primer caso, basta con seleccionar la opción multijugador, dentro del propio programa, y activar la opción de unirse a un servidor. En el segundo, el registro se realiza desde la página web, pulsando en el icono "Sign in to play", situado en la esquina superior derecha. En ambos casos, hay que introducir el típico nombre de usuario, contraseña, dirección de e-mail, país y edad. Al contrario que en otros servicios como Mplayer, no es necesario tener más de 18 años para apuntarse; con 13, basta.
Otros datos como el nombre, dirección, gustos, etc., son opcionales.
Una vez aceptados en la comunidad, tan sólo hay que lanzar el juego. Si es uno de los gratuitos, antes hay que descargarlo. El programa se conecta automáticamente al servidor, seleccionando el más cercano al lugar donde nos encontramos, o el que tenga un ping más bajo.

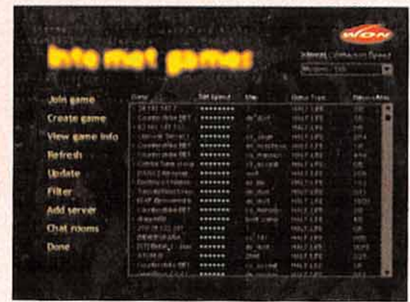
CREAR NUEVA PARTIDA



Una vez dentro del servidor, se pueden crear nuevas partidas para invitar a la gente. WON.NET ofrece un soporte muy completo en este sentido, una vez más, tomando como ejemplo el excelente «Soldier of Fortune», pues es posible elegir los objetos y armas que van a aparecer, el daño de las caídas, munición infinita, uso o no de misiles, etc.
Ya sólo hace falta esperar un poco para que la gente comience a entrar en el juego. También es una buena idea quedar con varios amigos o crear un clan, para organizar partidas concurridas.

A JUGAR

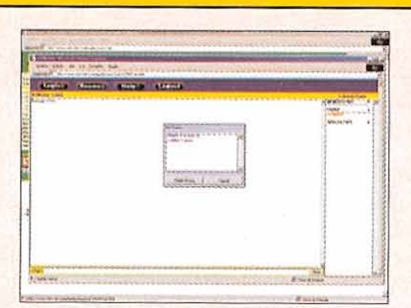




Puesto que los juegos que son compatibles WON.NET incluyen este soporte en su código, cada uno de ellos muestra el estado de la conexión de forma diferente. Por ejemplo, en «Soldier of Fortune», al pulsar en el botón «Join a server», pide el nombre de usuario y la contraseña y, una vez permitido el acceso, abre la ventana de conexión. Aquí se mostrará una lista de servidores activos con su nombre, ping medio, el tipo del juego, y el nombre del mapa. Basta con elegir el deseado –cuanto menor sea el ping, mucho mejor– para entrar directamente en la partida.

MÁS SERVICIOS

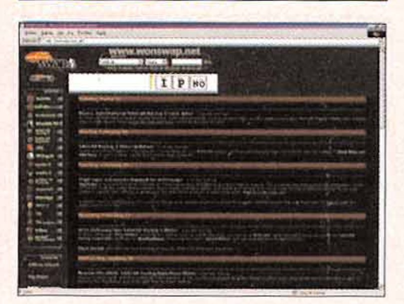






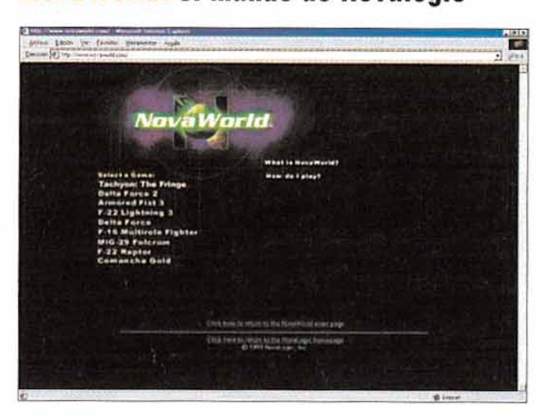
WON.NET cuenta con numerosas secciones de apoyo, repletas de información relacionada con los juegos que soporta, para que los fans empedernidos puedan encontrar todo lo que necesitan sin necesidad de buscar en otro sitio.
Tal como se ha comentado, cada juego tiene su sección propia con todas las actualizaciones, mapas, modificaciones o "mods", "skins", trucos, estrategias, etc.
Igualmente, en la parte izquierda de la página principal de WON.NET hay varias opciones para participar en un chat, obtener espacio para almacenar una página web creada por nosotros –con la condición que se base en los juegos compatibles WON.NET–, concursos, torneos, etc.
Desde luego, si algo se puede decir de este potente servidor es que seguro que no habrá nadie que, leyendo estas líneas, no peque de encender su ordenador, el módem y darse de alta para acceder a todos sus servicios. La pega, como siempre, el idioma.

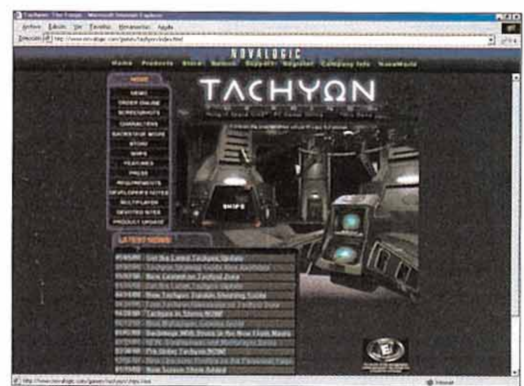
LA NOVEDAD



Una de las opciones más atractivas de esta red de servidores, en la opción WONSWAP, a la que se accede desde la propia página principal, o desde http://wonswap.won.net/. Permite a cualquier persona poner sus mapas, "skins", "mods", etc. ,en la red de WON, para que todo el mundo pueda disfrutar de ellos. Muy recomendable

Novaworld: el mundo de Novalogic





url: www.novaworld.com

Aunque Novalogic no sea una compañía que parezca destacar por el número de sus lanzamientos, es una de las que más tiempo lleva metida en el mundo del juego online y multiusuario en Internet. La compañía, además, comenzó a lo grande con la creación, soporte y mantenimiento de un servidor propio de juego online, Novaworld, donde se reúnen los usuarios de títulos como «Delta Force» o «Tachyon».

Novaworld es destacable por distintas razones. Pero la más importante, sin duda, es su carácter completamente gratuito para usuarios registrados de los productos de Novalogic.

El acceso es sencillo, rápido e intuitivo y, al estar centrado en juegos muy precisos, la oferta es clara, directa y sin problemas. La velocidad de Novawrold, además, es más que aceptable. También tiene mucho que ver que se trata de un soporte para juegos que, por lo general, no precisan un hardware excesivo, lo que redunda en beneficio del resultado obtenido.

Además del soporte de juego, como otros sitios web, Novaworld ofrece parches, venta de juegos y otros servicios alternativos.

Westwood Online: la estrategia reina

url: www.westwood.com





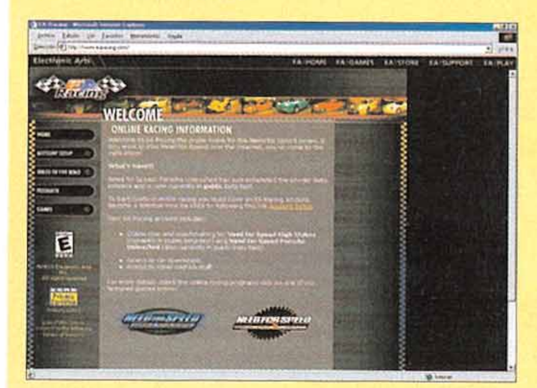
El servicio que ofrece Westwood a sus usuarios es uno de los más completos que existen en juegos online. El acceso a noticias, juegos, compra de títulos, demos, parches, merchandising, etc., es realmente abrumador, en algunas ocasiones.

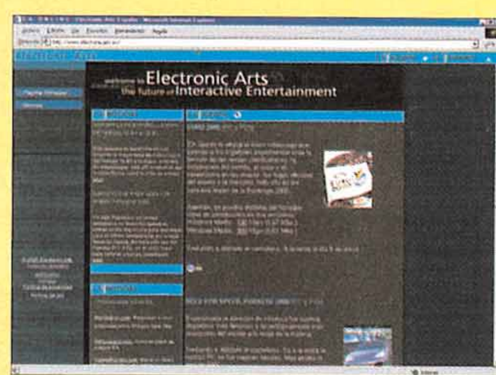
Como en los grandes servidores, Westwood Online ofrece estos servicios y conexión de manera gratuita, así como el registro y las posteriores actualizaciones. Con un diseño de web claro e intuitivo, que ofrece una información precisa en todo momento de aquello que está activo y de las zonas en que podemos entrar, la compañía exige que, en un primer momento, el acceso a esta zona se realice a través de su página principal.

Más tarde, registrados y dados de alta, con nuestra contraseña y nick, podremos acceder arrancando el servicio online directamente desde el juego deseado, ahorrando varios pasos.

A toda velocidad

url: www.earacing.com ó www.electronicarts.es





De entre todas las web de juego on line que ofrece Electronic Arts, quizás una de las más populares es la dedicada a «Need for Speed», que en sus versiones «Road Challenge» y «Porsche 2000», llega a ofrecer un buen servicio de manera gratuita, no sólo de juego.

Una de las funciones principales de esta web es el acceso a actualizaciones muy especiales, y no sólo parches, puesto que «Need for Speed» comienza a ofrecer todo lo que encierra cuando descargamos nuevos coches, circuitos, etc.

La competición on line, por supuesto, también está contemplada, aunque quizás el apartado de las carreras no sea el más popular entre el juego a través de Internet.

PlayStation 2, todo llegará

Aunque Sony no ha desvelado aún por completo su estrategia online, los últimos rumores hacen referencia al lanzamiento de un módem (no se sabe de que tipo) y un disco duro para PlayStation 2 en el futuro. Es sólo el primer paso, puesto que ya se habla de mandos a control remoto y ratones, para completar la oferta de PS2 en el mundo online... Pero, ¿esto, al final, no se está pareciendo demasiado a un PC?

Sony afirma que su estrategia de juego online será nueva, mejor y más ambiciosa que todo lo hoy conocido, pero no desvela nada concreto. De momento. Sí es seguro que títulos como «Final Fantasy XI» tendrán opción de juego online. Pero cómo será ese mundo, es aún una incógnita.



Microsoft al ataque: la gran X



X-Box quiere reclamar su puesto en el mundo de las consolas y en el mundo del juego online en las consolas. De lo primero, Bill Gates sabe un rato. De lo otro... Bueno, todo apunta a que la máquina será excelente pero, ¿cómo será su oferta de juego online? Es muy pronto aún para saberlo. Ni Microsoft ha querido decir nada al respecto, ni probablemente lo dirá en los próximos meses, cuando se vayan descubriendo las características reales de la máquina.
Sin embargo, sí esta claro que este apartado de juego multiusuario es algo que preocupa enormemente al gigante informático. Si el mundo del PC ya sabe lo que es Microsoft en el juego online, es posible que el mundo de las consolas se vea beneficiado de lo ya aprendido en los compatibles, evitando errores conocidos.

En mayo arranca Dreamcast

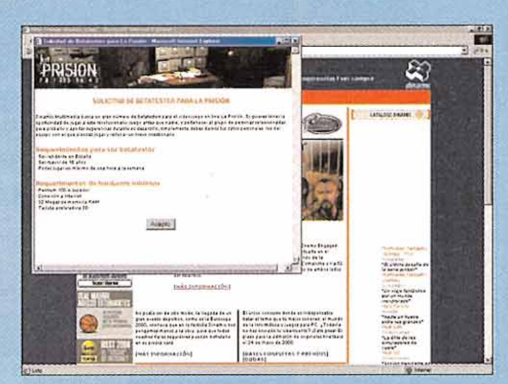
Tras la espera a la que los usuarios de Dreamcast han tenido que hacer frente, por fin el servicio de juego on line para la consola de Sega arranca en España y en resto de Europa. Ahora, en el servicio online de Sega, además de las noticias y promociones a que se tenía acceso a través de Dreamarena, es posible acceder al juego real gracias a «Chu Chu Rocket», el primer título que se ha diseñado con este objetivo claro en mente.

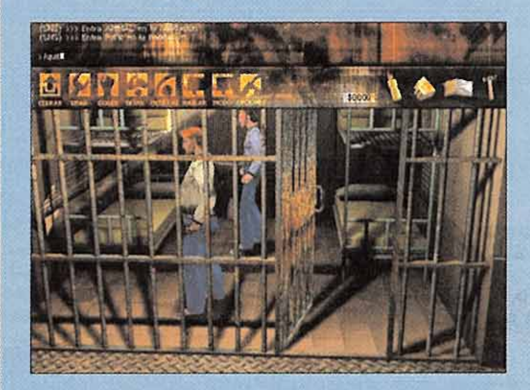


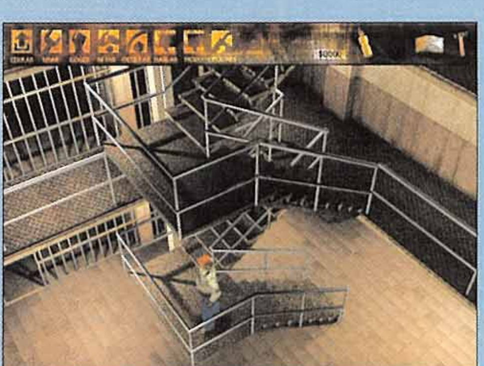
Divertido, sencillo, adictivo a más no poder y terriblemente entretenido, «Chu Chu Rocket» es el típico juego que engancha sin que nos demos cuenta, partiendo de una idea muy simple. Pero lo mejor es que se nota que está preparado para la opción multiusuario. Las partidas a través de Internet son frenéticas y, además, cuenta con un aliciente especial. El juego permite crear nuestros propios diseños para cargar y descargar de la red, con lo que la participación del usuario es completísima.
Además, Sega anuncia que nuevos títulos multiusuario, con la opción online, están en camino y éste es sólo el primer paso. Un muy buen comienzo para Sega y Dreamcast en esta aventura online.

Aventura española en la red

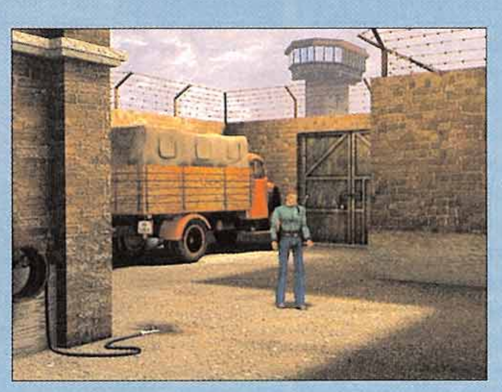
Dinamic Multimedia es una de las compañías españolas que más está arriesgando por el mundo del juego online. Su último anuncio es que están buscando probadores para las versiones beta de «La Prisión», su ambicioso proyecto, que pretende ofrecer una aventura gráfica para juego exclusivo en Internet, que puede ser toda una maravilla, si se cumplen las previsiones y planes. Si quieres más información sobre «La Prisión» y la posibilidad que tienes de ser beta tester, entra en la página web de Dinamic Multimedia en : www.dinamic.net.
Así, ¿se está abriendo un nuevo mundo para las compañías de programación españolas en Internet? Sólo el futuro tiene la respuesta a esta pregunta.



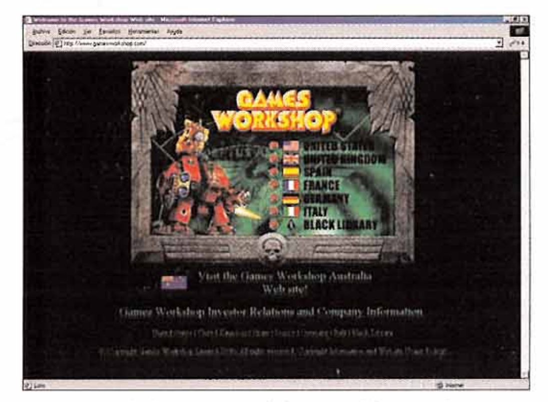








Un clásico a la red



Hace escasas fechas Games Workshop anunció que estaba comenzando a trabajar en un proyecto online, que llevaría como objetivo principal «Warhammer Online» al mundo del juego a través de Internet. Además, la compañía quiere ofrecer todos sus actuales servicios de un modo mucho más completo, rápido y barato al usuario, que podrá encontrar más información sobre esta noticia en: www.games-workshop.com

Más mundos persistentes



Se anuncia «Dark Zion» como un título que vendrá a hacer la competencia a juegos como «Ultima Online», «Everquest» o «Asheron's Call». El título, realizado por Wombat Games, posee unas premisas similares a los juegos mencionados y tan sólo hay que echar un ojo a los miembros de este nuevo equipo de desarrollo que proceden, precisamente, de los equipos originales que desarrollaron «Ultima Online» y «The Second Age». Más información en www.darkzion.com.

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Todos los que hacemos Micromanía venimos siendo interpelados, desde hace tiempo, por una explicación a fondo sobre el modo de puntuar los juegos que, mes a mes, analizamos en estas páginas. No entraremos, ahora, a discutir si nuestra manera de considerar un título es mejor o peor que en otras publicaciones, si somos más o menos exigentes con ciertos aspectos, o si nos gusta comparar un género con otro, así como si nos dejamos llevar por características más o menos comerciales. Nuestra manera de puntuar se basa en la experiencia que todos los miembros de la redacción poseen, y en la elevada cantidad de títulos, de uno u otro tipo, que se han venido contemplando y analizando desde hace años. Por ello, nuestra exigencia es la máxima en todos y cada uno de los aspectos importantes de un programa. Desde la tecnología, hasta la diversión, pasando por los más pequeños detalles de diseño de acción, calidad gráfica, sonora, originalidad, concepto, planteamientos, plataformas, etc.

En esta tabla podréis encontrar una pequeña guía para comprender mejor nuestro sistema de valoración, y lo que os podéis esperar de un título por la puntuación que haya recibido en Micromanía.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen balance entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

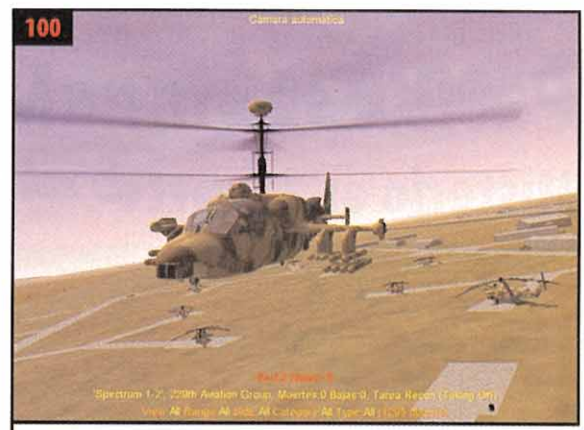
90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescidible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.


96

MESSIAH Uno de los juegos más esperados, implica la revolución de los arcades y las aventuras. Acompaña al entrañable querubín alado en la tarea nada angelical de usar a los mortales a su provecho a fin de derrotar al Demonio.


100

COMANCHE VS. HOKUM Un sorprendente simulador de vuelo en el que podremos manejar los dos helicópteros más modernos de las fuerzas militares actuales. Gráficos de gran calidad y un realismo como pocas veces visto.


104

SOULBRINGER El rol en su más puro estilo. Un título con enormes posibilidades que nos lleva al eterno conflicto de la espada y la brujería, donde nosotros tendremos que decidir el destino de la humanidad.


106

LAS NUEVAS AVENTURAS DE LA MÁQUINA DEL TIEMPO Una nueva aventura de la factoría Cryo, basada en las aventuras y desventuras de H.G. Wells y sus teorías sobre la máquina de tiempo.


116

MARTIAN GOTHIC UNIFICATION A partir de ahora habrá que añadir a la lista de "Survival Horrors" este título que nos introduce en una pesadilla futurista que tiene lugar en una base en el planeta rojo.


118

MDK 2 La segunda parte de uno de los arcades que más éxito ha cosechado en toda la historia del software lúdico. Nuevos personajes, nuevas armas y nuevos enemigos, más hilarantes y descomunales que nunca, nos esperan en «MDK 2».

92 PARIS 1313 Una nueva aventura de Cryo basada en su famoso engine. **SILKOENLE HONDA MOTOCROSS GP** Un arcade de motocross para compatibles. **JAGVERBAND 44** Estrategia bélica a raudales en este juego. **RESCUE SHOT** De nuevo, un arcade de dibujo para PlayStation.

93 UEFA MANAGER 2000 Los apasionados a manejar equipos de fútbol sin simulación se divertirán con este juego . **TOMBI 2** Nuevas aventuras del héroe de PlayStation despeinado. **TELEÑECOS RACEMANIA** Corre como el diablo manejando a estos simpáticos personajes que son los Teleñecos.

108 ARMORED FIST 3 La tercera entrega de una de las sagas de simulación de carros de combate que más éxito y aceptación ha conseguido por parte de la crítica y del público aficionado. Nuevas posibilidades y gráficos mejorado son algunos de los aspectos que ofrecerá este título que cierra por el momento una serie de simulación de calidad indiscutible.

110 FANTASTIC JOURNEY Un divertido y apasionante juego de pinball donde la habilidad a la hora de golpear la bola metálica con nuestros flippers primará sobre cualquier otra cosa. Muchas posibilidades y horas de diversión garantizadas en una mesa llena de intrincados recorridos, interruptores y orificios.

112 GUNSHIP Microprose realiza una nueva entrega de la exitosa serie de simulación de helicópteros introduciéndonos en las cabinas de tres de los modelos más sofisticados. Entre ellos el inédito proyecto europeo Tiger que aparece por primera vez en un simulador.

París 1313

Misterio en la corte

- Compañía: **CRYO INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA GRÁFICA**

CPU: Pentium 133 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 75 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No





Un accidente con un fondo oscuro es el misterio a resolver que nos propone esta aventura gráfica. El relojero encargado de trabajar para Felipe el Hermoso en la construcción del primer reloj mecánico, sufre una misteriosa caída desde una de las torres del palacio mientras trabajaba en el ambicioso proyecto del rey. Una bella joven es acusada de estar detrás de este ¿accidente? Tú debes resolverlo...

La forma de jugar en una aventura gráfica es básicamente igual para todas, sin embargo, «París 1313» peca de tener unas pautas demasiado marcadas, dejándonos poco para la improvisación. Para poder pasar de un nivel a otro has de superar distintas pruebas que van apareciendo en el camino. Los gráficos que presenta son pasables a pesar de no aceptar mayor resolución de 800x600. Los movimientos de los personajes son suaves, aunque carecen de caracterización en sus gestos, y tienen unos movimientos demasiado mecánicos, y se nota en exceso los patrones utilizados para la construcción en 3D de los mismos. Un punto a favor es la traducción, como suele ser norma de la casa, tanto hablada como escrita.

A.L.C. **70**

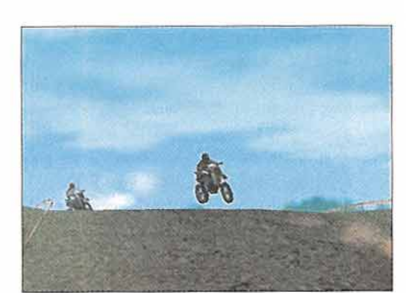
Silkolene Honda Motocross GP

Barro en los ojos

- Compañía: **DAWN INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** 129 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** Sí (LAN, serie, Internet)





En condiciones extremas, con barro hasta en el carnet de conducir, deberás llegar al final si quieres ser reconocido como el mejor piloto de motocross. «Silkolene Honda Motocross GP» emula, con gran parecido, el campeonato de motocross. Baste con decir que se ha desarrollado en colaboración con el equipo del Gran Premio de motocross RWJ Silkolene Honda. Precisamente por esto la calidad gráfica, aunque no excepcionalmente buena, sí procura reflejar con exactitud los pormenores que rodean este tipo de eventos. Las motos están hechas con todo tipo de detalles, y puede apreciarse que cada una es distinta, no sólo en características técnicas, sino también en el apartado visual. Los obstáculos y circuitos también están representados tomando como patrones los de verdad. El realismo en los movimientos de la moto y motoristas no

Jagdverband 44 Sreaming Eagles

Fuego cruzado

- Compañía: **HAMMER TECNOLOGIES**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR/ARCADE**

CPU: Pentium 133 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 105 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** No



Es la guerra, con los Alemanes, por una parte, y la fuerza aliada por otra. El bando lo elegimos nosotros. La Segunda Guerra Mundial es el escenario dónde se sitúa este juego, una mezcla entre los simuladores de aviones y los arcades hacen que sea más abierto a distintos grupos de jugadores. Los aviones que podemos pilotar son reliquias que se utilizaban en aquella época, de maniobrabilidad fácil, pero limitada. La ventaja principal de «Jagdverband 44» estriba en la facilidad de teclado para poder llevar a buen puerto las misiones en las que nos sumergiremos.

La calidad gráfica no es sobresaliente; se notan los píxeles, aún aumentando la resolución del monitor al máximo, y no hay mucho que decir. Sonidos y efectos no sobresalen especialmente ninguno de ellos.

Los diversos modos de juego hacen subir su atractivo en entretenimiento. Por una parte, podemos jugar campañas enteras, compuestas de diversas misiones. Pero si lo que gusta es pasar directamente a la acción, tenemos la opción "acción inminente", donde tendremos una misión que cumplir con el avión ya en el aire. Desde luego la mejor opción para los que gusten del arcade.

I.P.P. **70**

Rescue Shot

Amnesia parcial

- Compañía: **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Acepta pistola • Uno o dos jugadores



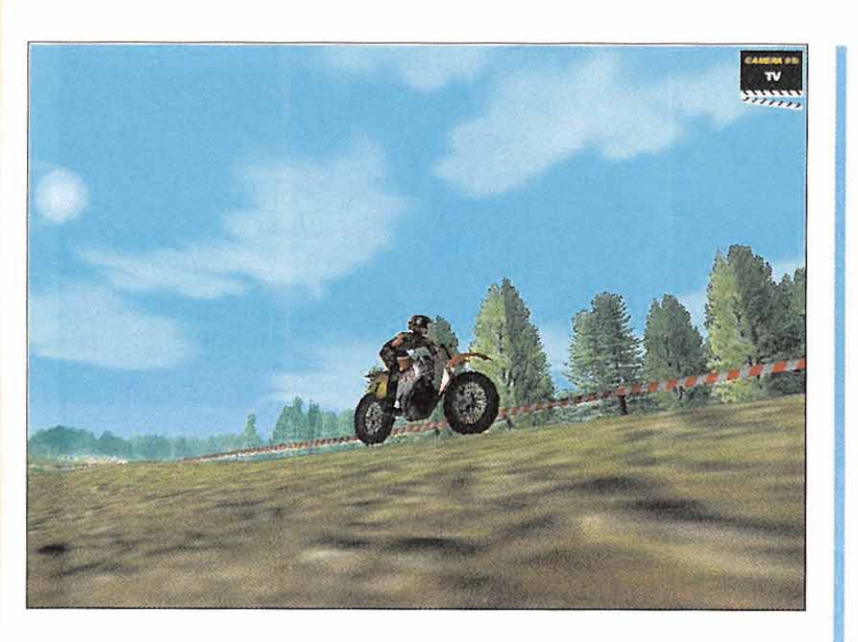


Este divertido arcade de dibujos cuenta la historia de un pequeño héroe llamado Bo, un pequeño conejito que tras una fuerte caída pierde la memoria. Ahora te toca a ti guiarle en el camino hacia la recuperación de su memoria. Pero la tarea no es fácil, ya que en el camino nos encontraremos numerosos obstáculos y diversos animalitos que nos entorpecerán en todo lo posible.

El juego se compone de varios niveles que debemos ir superando paulatinamente hasta llegar al final. La calidad de este título no es tan alta como a la que nos tienen acostumbrados los juegos de PlayStation, pero se trata de divertir más que de sobresalir.

Sin duda, «Rescue Shot» es un título echo a la medida de los más pequeñines de la casa. El hecho de utilizar una pistola como mando nos facilita enormemente la labor, porque debemos tener movimientos rápidos y reflejos para colocar el punto de mira sobre aquellos enemigos que entorpecen nuestro camino.

I.S.A. **68**



siguen la línea de comparación con la realidad que tiene el resto del juego. Los sonidos son buenos, aunque en algunos casos resultan estridentes y molestos, pero los efectos son amplios, lo que provoca un ambiente al más puro estilo del campeonato.
Las opciones de configuración que presenta el juego, para las motos, son múltiples, aunque no se ajustan en todo a los ajustes necesarios para tener la moto a punto. Esto es bueno para algunos y malo para otros, pero tratándose de un arcade es más compresible como está configurado; las opciones más complejas están más diseñadas para los juegos cuyo objetivo principal es la simulación. Las opciones de juego son tres, aunque dos de ellas, carrera rápida y carrera individual, son ampliaciones de la tercera, que es el campeonato. El campeonato es, a priori, el más atractivo, aunque para aprender el manejo y configuración de la moto es mejor comenzar por alguna de las otras dos opciones disponibles.

P.L.L. **78**

UEFA Manager 2000

Fútbol en los despachos

- Compañía: **INFOGRAMES**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No





Llega un nuevo juego de una de las sagas que últimamente están saliendo bajo el nombre de "manager". Este tipo de juegos no presentan interés para aquellos que esperan un simulador de fútbol al más puro estilo «FIFA». Bajo un título de fútbol se encuentra un tipo de juego que analiza tu respuesta al frente de un club, haciendo las veces de presidente, entrenador y administrador general. Para ello cuentas con la colaboración de otros personajes manejados por el ordenador. Pero por encima de este título, están sus creadores, a los que no se les ha quebrado la cabeza a la hora de crear el entorno gráfico, ya que todo el juego se desarrolla a través de menús gráficos no demasiado vistosos. Es por esto que la falta de efectos en todos los sentidos confieren a este tipo de juegos un carácter aburrido, además del potente rival que tiene frente a él, como es la saga «PC Fútbol».

A.L.C. **65**

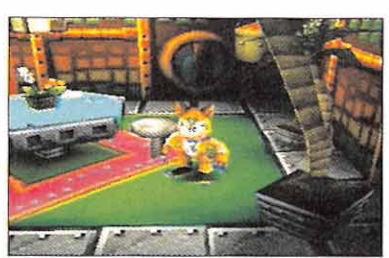
Tombi 2

Un héroe despeinado

- Compañía: **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **PLATAFORMAS**

Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Uno o dos jugadores





En este divertido juego de plataformas partimos encarnándonos en un peculiar personaje despeinado que irá por diversos parajes cumpliendo objetivos y reforzándose para ello cogiendo todo aquello que se encuentre por el camino. Pero como en todos los juegos, no todo es tan fácil, sino que hay dificultades que superar. Los animales que hay por el camino están dispuestos a aguarnos la fiesta. Cada fase se compone de un escenario que debemos superar para pasar a la siguiente, y para poder superarlo hay que cumplir una serie de objetivos marcados, y una vez superados todos... al siguiente nivel. No es un juego dotado de buenos gráficos, todo lo contrario, los personajes están caracterizados a base de polígonos que se notan en exceso. Sin embargo, está dotado de un colorido atrayente en todas sus pantallas. En diversas partes del juego hay que conversar, y estos diálogos son escritos y hablados.

I.P.P. **70**

Teleñecos Racemania

Los teleñecos sobre ruedas

- Compañía: **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

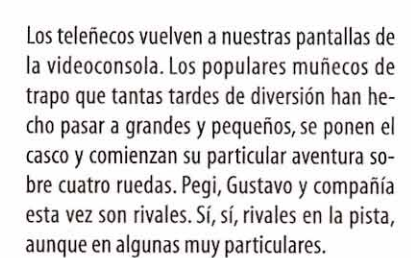
Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Uno o dos jugadores





Los teleñecos vuelven a nuestras pantallas de la videoconsola. Los populares muñecos de trapo que tantas tardes de diversión han hecho pasar a grandes y pequeños, se ponen el casco y comienzan su particular aventura sobre cuatro ruedas. Pegi, Gustavo y compañía esta vez son rivales. Sí, sí, rivales en la pista, aunque en algunas muy particulares.
Un juego dotado de unos gráficos aceptables en los que los clásicos personajes están perfectamente creados, con todo detalle. El fin del juego es competir en una carrera de coches recogiendo objetos por el camino y esquivando los regalos en forma de explosivos que nos lanzan los contrincantes. Podemos manejar a cualquiera de los teleñecos, cada uno con unas características diferentes en la conducción. Los sonidos son muy simples, bastante en concordancia con el juego en sí. Se puede jugar un pequeño torneo pasando por un montón de circuitos, o puedes correr una simple carrera.

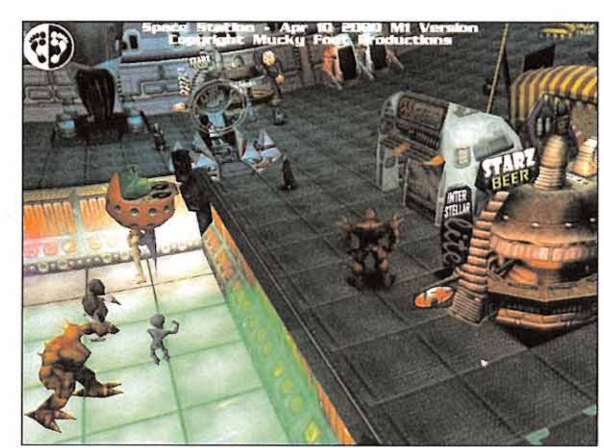
P.L.L. **69**



En la Escuela tratamos de contentar a todo el mundo, y nos hemos dado cuenta que cada vez más de vosotros os quejáis en vuestras cartas y correos electrónicos de los muchos trucos que publicamos y las pocas estrategias. Pues bien, para resarciros de una vez por todas aquí tenéis una selección de las mejores estrategias y tácticas rápidas que hemos podido recopilar para unos cuantos juegos de sobra conocidos por todos. Esperamos que este mes no se quejen los viciosos de los trucos.




LEMMINGS REVOLUTION



STARTOPIA

Un Mes Sin Trucos

Por desgracia, son pocos los juegos que hemos podido incluir debido al espacio disponible, y por ello los consejos y tácticas dados para cada uno de ellos son bastante esquemáticos. Esperamos que os sean de utilidad.

COMMANDOS

Una buena táctica del boina verde consiste en esconderlo y atraer a un enemigo hasta su posición utilizando el señuelo, y cuando esté distraído, acabar con él utilizando el cuchillo.

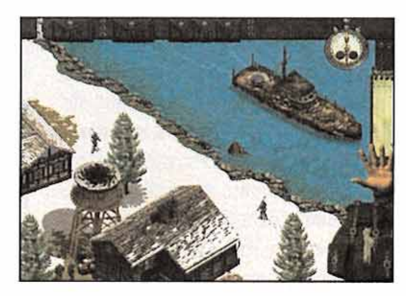
El marine es especialmente útil para acabar con las patrullas de dos hombres, a las que puede acercarse desde atrás, matando al primero con el cuchillo y, sacando rápidamente el arpón, acabar con el segundo.

Las patrullas de dos o más hombres pueden ser dejadas fuera de combate utilizando una granada del zapador a la distancia apropiada, claro está.

En algunas misiones, es mejor planearlas a la inversa; buscando primero una vía de escape, pensando después cómo cumplir la misión, y finalmente decidiendo cómo van a comenzarla los comandos.

Al manejar un vehículo blindado dotado de dos armas, tenemos que recordar que la ametralladora es para blancos a corta distancia, mientras que el cañón necesita más distancia para hacer blanco efectivo.

La pistola no es un arma muy útil para matar enemigos, ya que en la mayoría de los casos harán falta tres disparos, pero como hace falta solo uno para llamar la atención, como elemento de distracción es ideal.



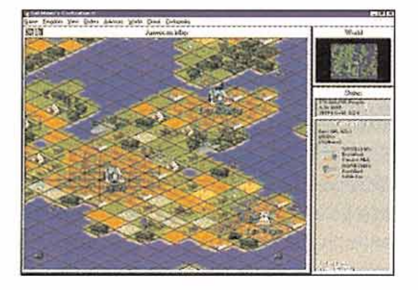
ARMY MEN II

Unas cuantas estrategias para este juego de 3DO se dan seguidamente. Los Army Men algunas veces corren en círculos cuando cambian de dirección, desviándose del camino, lo que se puede evitar pinchando más lejos del punto al que queramos que vayan.

Si se lanzan granadas (o se usa un lanzallamas) cerca de los árboles, se puede provocar que se incendien, lo que también acarrearía el derretimiento de los Army Men que estuviesen cerca.

En las misiones con zombis, para hacerles frente, pues atacan en grupos numerosos, dispondremos nuestros Army Men en forma de círculo para que puedan disparar en todas direcciones.

Cuando Sarge maneja un tanque, podemos agrupar los Army Men cerca de él, pero no demasiado, pues serían atropellados por las cadenas del vehículo.



CIVILIZATION II

Vigilaremos con cautela todas tus acciones: recuerda que todo lo que hagamos a las demás civilizaciones, tanto para bien como para mal, se volverá contra nosotros en el futuro.

Investigaremos mucho, ya que cuanto antes descubramos un avance, antes nos proporcionará sus beneficios.

El desarrollo de las ciudades y sus construcciones no debe ser aleatorio, ya que de esta forma tendremos carencias rápidamente por no crear ordenadamente.

No nos involucraremos en una batalla a no ser que tengamos claro que vamos a ganar; la victoria sin lucha siempre es más victoria.

Cada situación tiene un gobierno que es el más apropiado, y el descubrirlo y cambiarlo a tiempo condicionará todo el progreso y el buen camino de nuestra civilización.

Las Maravillas del Mundo son necesarias, por lo que nos anticiparemos convenientemente para construir la que nos convenga según nuestra estrategia de juego.

Nuestras ciudades son los puntos neurálgicos

Ranking de Batallas

Permanece · Cambia posición · Entra

«Heroes of Might and Magic III», la culminación de la saga, se acerca a los puestos de cabeza esperando el ya seguro declive de «Age of Empires» en favor de su segunda parte, que ya viene pegando desde atrás.

1. Commandos: Behind Enemy Lines
2. Starcraft
3. Age of Empires
4. Heroes of Might and Magic III
5. C&C: Red Alert
6. Age of Empires II
7. Civilization II
8. Warcraft II
9. RollerCoaster Tycoon
10. Hidden and Dangerous

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.



Noticias

Los Lemmings vuelven a las pantallas de nuestros ordenadores en «Lemmings Revolution» de la mano de Take 2. Con el mismo modo de juego que el título clásico, pero con un planteamiento distinto, ya que ahora la acción tiene lugar en un cilindro en 3D en el que se forma el decorado por el que nuestros Lemmings no pararán de moverse. Las auténticas diferencias están en el apartado gráfico, con la incorporación de un zoom para escoger mejor a los Lemmings, y en la forma de resolver los niveles.

EIDOS y Mucky Foot Productions están realizando «Startopia», un juego de estrategia de simulación de estación espacial en el estilo de «Babylon 5». Nuestra tarea será gestionar todas las tareas que se llevan a cabo en esa estación espacial, haciendo frente a problemas e integrando en la misma las distintas razas de extraterrestres que pululan por el espacio. En nuestra mano estarán los aspectos tecnológicos, comerciales y constructivos, entre otros, que rodean a la estación que tendremos que convertir en un lugar próspero y de vida agradable. Realizado con una buena dosis de sentido del humor, puede ser un título que dé mucho de que hablar en el futuro más próximo.

Strategy First está desarrollando «Submarine Titans», un juego de estrategia en tiempo real que nos transporta a las profundidades oceánicas. Contará con todos los ingredientes de este tipo de juegos: gestión de recursos, exploración, combate, y una mecánica de juego de sobra conocida, similar a la de «Starcraft» o «Age of Empires II». Como gran novedad, el entorno subacuático le proporciona interesantes cualidades estratégicas que otros juegos no tienen. Y, lo más sorprendente, todo en 2D, pero con un interesante acabado gráfico.

Otra novedad de Strategy First es «O.R.B.» un juego de estrategia en 3D en tiempo real basado en la creación de imperios espaciales, un subgénero estratégico abundante, tocado



O.R.B.



SUBMARINE TITANS

de nuestra civilización, por lo que deberemos protegerlas a toda costa.

WARCRAFT II

La paciencia es la virtud más importante en este juego, ya que para triunfar en el mismo es necesario amasar mucho oro, madera y aceite, y no ser excesivamente agresivo.

Es también de vital importancia mantener protegida la zona de nuestra propiedad con una buena fuerza de defensa, para hacer frente a las incursiones que seguro llegarán más tarde o temprano.

Crear una infraestructura para la recolección y la producción es el siguiente paso tras haber montado unas férreas defensas, ya que nuestros recursos son todos aquellos que podamos recoger.

A la hora de construir un ejército, cantidad siempre es mejor que calidad, sobre todo si la cantidad es muy grande, ya que por la naturaleza del juego los ataques masivos son los que tienen más garantías de éxito.

Los avances deben hacerse con infantería protegida por tropas que lancen proyectiles; la caballería solo es para misiones que requieran mucha movilidad, y la artillería para demoler edificios, y siempre bien protegida.

Las unidades aéreas y navales sólo están para prestar apoyo a las terrestres, por lo que es absurdo intentar hacer la guerra entre este tipo de unidades, pues la victoria final se decide en tierra firme.

PANZER GENERAL 3D

La clave para vencer en cualquier campo de batalla es la iniciativa: quien golpea primero, golpea dos veces, y determina los derroteros de la batalla, llevando siempre la batuta.

Aunque parezca un tópico, en este juego tiene una aplicación perfecta: la mejor defensa es un buen ataque, montado con los medios que disponemos y concentrado en los puntos débiles del contrario.

Independientemente de las tropas que dispongamos, hay dos elementos que debemos prestar una atención: el terreno y las unidades de apoyo, ya que son claves para vencer en los pequeños enfrentamientos.

Finalmente. La combinación de todas las unidades de nuestro ejército, cada una en su papel, y funcionando como un bloque, es la mejor receta para ganar.

El Estratega Anónimo
(alias El Segador Astado)

CALENDARIO DE LANZAMIENTOS

JUEGO	COMPAÑÍA	FECHA
Battle Isle IV	BlueByte	Agosto 2000
Black and White	Lionhead	Por determinar
Business Tycoon	Ubi Soft	Por determinar
Call to Power 2	Activision	Otoño 2000
Civilization III	Hasbro/Firaxis	Por determinar
Cleopatra	Impressions	Julio 2000
Close Combat V	SSI	Enero 2001
Commandos II	Eidos	Por determinar
Dark Reign 2	Activision	Otoño 2000
Dinosaurs!	Firaxis	Por determinar
Dreamland	Mythos Games	Por determinar
Dungeon Siege	Microsoft	Principios 2001
Gangsters 2	Hothouse	Por determinar
Heart of Stone	Eidos	Diciembre 2000
Heroes of Might and Magic IV	New World Computing	Por determinar
Homeworld Cataclysm	Sierra Studios	Por determinar
Mech Commander 2	Hasbro	Por determinar
Monopoly Tycoon	Hasbro	Finales 2000
Navy Seals	Sierra	Finales 2000
Praetorians	Eidos	Por determinar
Reach for the Stars	SSI	Verano 2000
Sacrifice	Interplay	Verano 2000
Steel Panthers IV	SSI	Por determinar
SWAT 3: Battle Plan	Sierra	Por determinar
Traffic Giant	Jo World	Por determinar
Tropico	Pop Top	Por determinar
Warcraft 3	Blizzard	Finales 2000
Warlords 4	Red Orb	Por determinar
Warlords Battlecry	Red Orb	Principios 2000
X-Com: Alliance	Microprose	Verano 2000
X-Com: Genesis	Microprose	Por determinar

por la mayoría de las empresas. En esta ocasión solo hay dos mundos: Malus y Alyssians, que se descubren mutuamente y deciden que no hay sitio para ambos en la galaxia y se enfrentan en una lucha por la colonización y, finalmente, la supremacía. Para conseguirla habrá que desarrollar esfuerzos en distintos campos: investigación, comercial, productivo y bélico. El diseño: totalmente en 3D, con unidades francamente grandes y un entorno de juego muy sorprendente.

Maxis le da una nueva vuelta de tuerca a su serie más conocida con «Sim City 3000 Unlimited». Será una reedición del título ya publicado, pero añadiéndole una serie de nuevas características que les permiten venderlo como un producto nuevo. Algunas de estas novedades son la ampliación del número de edificios, la incorporación de eventos dependientes de la estación, los nuevos decorados ambientados en Europa o Asia, y la aparición de un editor que complementa a un nuevo modo escenario.

Impression Games, la división de Sierra Studios, prepara un nuevo juego de construcción de imperios que llevará por nombre «Zeus: Master of Olimpus». Es claro que estará ambientado en la antigua Grecia, y que todo se desarrollará alrededor de un marcado componente mitológico. Comerciar con nuestros vecinos, invadir a nuestros enemigos, o buscar héroes que se alíen, serán tan solo algunas de las acciones que podremos llevar a cabo con nuestras civilizaciones antiguas en este juego.

Temas para Debate



"¿Cual es el mejor juego de estrategia de la historia?" es vuestro tema de debate preferido, y no queremos que ninguno de vosotros se quede sin opinar sobre el particular, por lo que pasamos a la opinión de este mes, que es la de Eneko Arostegui Zabaleta:

"...Yo creo, sin ninguna duda, que el mejor juego de la historia es «Dune 2». Este juego fue el principio de la estrategia en tiempo real y el principio de una nueva era de los juegos de ordenador. «Dune 2» es la base de todos esos juegos que se suelen ver actualmente en esta sección como «Age of Empires», «Warcraft II», etc. Este juego es el que más horas me hizo pasar delante del ordenador, incluso cuando estaba haciendo otras cosas pensaba en él para llegar a casa y jugar. Sólo jugando a «Dune 2» llegué a estar un año ocupando todos los momentos que podía y habiéndomelo pasado una, dos y tres veces todavía seguía jugando. No puedo seguir hablando de «Dune 2» sin hablar de la última versión, «Dune 2000», que aún siendo mucho más actual y con mucha más tecnología, no le llega ni a la suela del zapato. La única lástima es que «Dune 2» tuvo la mala suerte de no conseguir difundirse como se habría merecido en este país y de no darse a conocer entre los estrategas y los adictos informáticos..."

La última afirmación de Eneko es una terrible verdad, que también ocurrió con otros juegos obras maestras, como «Civilization», que nunca llegaron a ser bien conocidos en nuestro país, cuando la estrategia aún era cosa de una inmensa minoría.



Punto de Mira

- Compañía: **SHINY/INTERPLAY/ VIRGIN**
- Disponible: **PC**
- Género: **ACCIÓN/AVENTURA**



No. No es broma. «Messiah» ha llegado. El ángel exterminador ya está aquí. Es el brazo vengador, la ira desatada del Creador, dispuesto a borrar cualquier rastro del mal de la faz de la Tierra... El tiempo pasado desde la profecía del oráculo de Shiny, en que se advirtió de este advenimiento, fue tomado a broma por muchos. Pocos podían creer en la realidad de un poder desconocido en el mundo del software como el que la producción de Team Ego encierra. Pero es cierto. Los no creyentes verán la luz, los escépticos se convertirán y ya, sin más remedio, tendrán que adorar a «Messiah» como la luz que es, en un mercado de tinieblas y oscuridad.

CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 600 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Direct 3D, Glide, 8 MB) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	94
ADICCIÓN:	95

Impecable en todo lo relacionado con los aspectos técnicos, con efectos visuales sobresalientes, sonido increíble y un engine 3D portentoso. Lo exigente que resulta en hardware, para exprimirlo a tope, echa un poco para atrás. El diseño de acción es magnífico. Siempre sorprendente y lleno de posibilidades de todo tipo.

puntuación total **95**



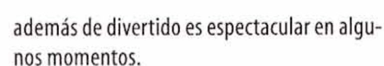
PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO



Messiah



En cada fase del juego nos encontraremos con unos efectos de luces a cada cual más sorprendente.



Incluso los reflejos y las transparencias nos harán pensar que está sacados de la misma realidad.

La fe siempre tiene recompensa

La versión final, completa, en español, acabada y niquelada de «Messiah» es ya una realidad. Desde la primera semana de Mayo se puede disfrutar de uno de los juegos que más ríos de tinta han hecho correr desde hace años cuando, en un alarde de optimismo, Shiny daba a conocer a bombo y platillo (y no sin razón, pero prematuramente) su más ambiciosa producción hasta ese día.

«Messiah» no sólo es el abanderado de una nueva tecnología sino un auténtico prodigio de imaginación para que, partiendo de una idea tan sencilla que da miedo, sea capaz de ofrecer múltiples alternativas de juego combinando acción como elemento principal, con ligeros toques de aventura y hasta un cierto olorcillo a estrategia, en algunas fases del juego.

ESPECTÁCULO VISUAL

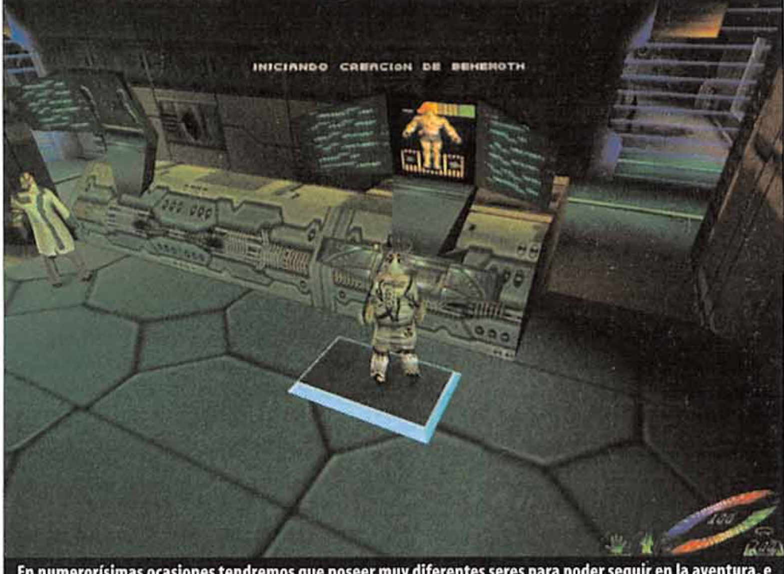
La tecnología de «Messiah» es ya harto conocida. Su nuevo engine, su nuevo concepto técnico, gráfico y visual, han sido comentados hasta la saciedad y sería reiterativo seguir con el mismo tema. Pero sí hay, desde luego, que mencionar que sus resultados son excelentes.

Desde el primer instante hasta el último segundo de juego, «Messiah» va demostrando, poco a poco en ocasiones, y con abrumadoras explosiones audiovisuales en otras, cómo poder disfrutar de un juego de ordenador que además de divertido es espectacular en algunos momentos.

Eso sí, y hay que hacerlo notar, «Messiah» posee tanto un estilo y estética como un cimento técnico que juega con el doble riesgo de entusiasmar o no gustar en absoluto.

Es, también, el primer ejemplo de lo que el RT DAT puede dar de sí, con lo que futuros juegos que utilicen esta tecnología habrán podido aprender de posibles errores y mejorarán resultados («Sacrifice» está en camino, no lo olvidemos, siendo también de los mismos creadores, los chicos de Shiny).

«Messiah» es uno de esos títulos que aparecen en escasas ocasiones y que deja el listón muy arriba



En numerorísimas ocasiones tendremos que poseer muy diferentes seres para poder seguir en la aventura, e incluso tendremos que actuar como otro de ellos para conseguir diferentes cuerpos.





Salvar al mundo del terrorífico poder de Satán es la premisa que tiene Bob, nuestro ángel vengador



Muchos de los seres que poseeremos tendrán armas que harán convencer a los demás de quién somos.



Dentro de lo que es el juego, también deberemos pasar pruebas de habilidad.

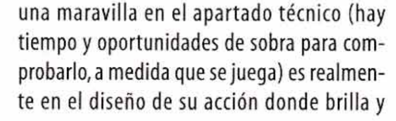


"Definitivamente no recomendado para menores de 18 años". ¿Por qué lo dirán...?

A pesar de que Bob es un ángel, deberemos tener especial cuidado para no acabar antes de tiempo.

Pero, y aún así, con todas las posibilidades buenas y malas que encierra el uso de una nueva tecnología 3D, «Messiah» es una pequeña maravilla informática. Efectos de deformación, suavizado y, sobre todo, iluminación, son sorprendentes en la mayoría de las ocasiones.

Indudablemente, todo tiene un precio, y aunque «Messiah» no es el juego más exigente que uno se pueda echar a la cara en cuestión de requisitos mínimos, sí es un producto exigente con el hardware, en general, y mucho más si se le quiere sacar todo el jugo. Los resultados obtenidos, por ejemplo, con una configuración basada en iluminación y transformación por hardware (hard T&L) son excelentes, pero el juego puede dar problemas con algunos modelos de tarjetas por lo que siempre hay que estar a la última en drivers y afinar todo lo posible en la configuración.



Pese a todo, y reconociendo que «Messiah» es una maravilla en el apartado técnico (hay tiempo y oportunidades de sobra para comprobarlo, a medida que se juega) es realmente en el diseño de su acción donde brilla y aturde al jugador, dejándolo en estado de shock.

PEQUEÑO, PERO MATÓN

Un pequeño personaje que apenas puede hacer nada excepto correr y volar. Pero es chiquitín y regordete, y se cansa. ¿Cómo con estos mimbres podemos acabar con ejércitos de enemigos mastodónticos, armados hasta los dientes y que no tienen el menor atisbo de compasión?

De esta idea básica, y del complemento de la muy especial habilidad de poseer a cualquier bicho que se nos cruce por delante, ya sea grande o pequeño, humano o no, parte «Messiah». Y de algo tan sencillo, se derivan unas posibilidades casi ilimitadas.

La idea, en cualquier caso, no es totalmente nueva. Podemos encontrar un referente parecido en otro título de Shiny, de hace algunos años, que nos metía en la piel de un personaje singular y con ciertas coincidencias en sus, en teoría, escasas virtudes: el gusano Jim, protagonista de «Earthworm Jim», y sus secuelas.

Con la sola capacidad de entrar en otros cuerpos, Bob, nuestro querubín, pasa de ser un blanco perfecto a adoptar, al menos temporalmente, las habilidades, defensas, potencia y debilidades de cualquiera de los personajes del juego. Este diseño de acción obliga a un meticuloso planteamiento de posibilidades a lo largo del guión y de las distintas situaciones posibles, pues es en estos casos cuando a los usuarios "traviesos", les da por probar cosas de esas que comienzan por la frase "¿y si hago esto...?".

En casi todas las ocasiones comprobaremos cómo los diseñadores de Team Ego no sólo han previsto esas posibilidades, sino que las han integrado como parte del conjunto de modo que, en la gran mayoría de escenarios y situaciones, no sólo serán factibles, sino obligadas o, al menos, nos facilitarán ciertas tareas más de lo que pensábamos.

No es lo mismo poseer a un policía y pasear en una actitud tranquila delante de sus colegas, que hacerlo con un arma apuntando a todo lo que se cruce por delante. No es igual poseer por la espalda sin ser visto que moverse corriendo entre un grupo de enemigos e ir pasando de un cuerpo a otro... Las posibilidades de acción varían tanto como los resultados, y con unos cuantos minutos de práctica y de conocimientos de los personajes, aprenderemos múltiples lecciones y cómo ir resolviendo problemas y sobrepasando obstáculos.

MÁS VARIADO DE LO QUE PARECE

Es posible, en todo caso, que al ir avanzando en el juego nos llegue a parecer repetitivo en ciertos instantes, pero no hay nada más lejos ►

¡He visto la luz!

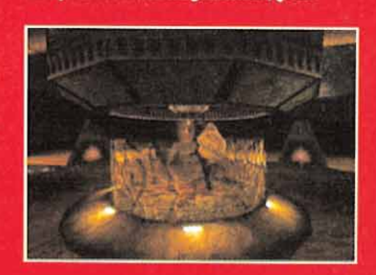


Sin ánimo de resultar aburridos en lo concerniente al aspecto técnico, entre sus numerosas virtudes brilla de manera especial (y nunca mejor dicho), los efectos de iluminación. El cambio en un mismo modelo y situación, dependiendo de los efectos de luz que afecten a los susodichos, es todo un espectáculo digno de verse. Sin querer abusar de las posibilidades que brinda el juego en este sentido, dos imágenes tan sencillas como las que aquí podéis ver dan sobrada muestra de lo que se afirma. Si «Messiah» es sobresaliente en su tecnología, en algunos apartados, como el que nos ocupa, los chicos de Team Ego se han "pasao".



El fin del mal

El final del reino del terror de Satán es algo complicado. Es duro y poderoso, y en el nivel final de «Messiah» tendremos que poner en práctica todas las habilidades aprendidas a lo largo del juego, además contar con unos reflejos estupendos. Diversas oleadas de enemigos, ataques de fuerzas demoledoras, activación de resortes ocultos y la posesión continuada de cuerpos de pobres desgraciados son los pasos que hay que dar. No es fácil, pero claro, el Príncipe de las Tinieblas tampoco es un enemigo normal, ¿o sí?





El arte de la posesión



La posesión requiere práctica. No tanto por el problema en sí de meterse en un cuerpo ajeno (a veces da bastante asquito) como el modo de hacerlo. Existe un momento adecuado y un sistema correcto. Lo mejor es siempre que no nos vean, acercarnos por detrás sigilosamente y, de un salto, hacerse con aquella criatura que tenemos delante. A veces puede ser imposible. En otras, sólo parecerlo. Las pequeñas estrategias, a la larga, ofrecen resultados mejores. Cuestión de práctica, como todo...



En ocasiones el llamado sexo débil no lo es tanto. Y usar sabiamente y del modo más asquerosamente machista que imaginarse pueda el cuerpo de una mujer, nos resolverá múltiples problemas.
Si entramos en el cuerpo de una prostituta, podremos poseer cualquier personaje masculino con algo de habilidad, y sin necesidad de delatar nuestra presencia. Un contoneo sinuoso, una aproximación delicada y un beso es todo lo que se necesita para superar una barrera de polis duros, sin recibir ni un solo rasguño. Eso sí, luego ojo a quién apuntamos una vez que tengamos un arma en las manos...



Ofrece «Messiah» la posibilidad de poseer a todo bicho viviente. Y esto es cierto de manera literal. En ocasiones es un añadido, pero en otras una obligación, el hecho de poseer... ¡ratas! (eeeecs!)
Como suena, el paso por algunas zonas del juego sólo es posible si entramos en el cuerpo de uno de estos escurridizos roedores. En otras ocasiones también nos veremos en la necesidad de poseer pájaros, que llegan allí donde Bob no puede con sus pobres alitas de querubín pero... ojo. Ser tan pequeños puede tener sus inconvenientes...


Ni que decir tiene que «Messiah» está totalmente traducido y doblado al castellano, y genialmente.

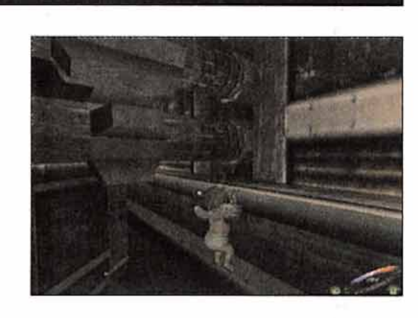

La posesión se debe intentar hacer siempre desde un lugar discreto, como la espalda, sin ser vistos.


Controlar una de estas bestias que suponen los Behemoths nos traerá más de un problema.


Una de las peculiaridades que posee el programa es que Bob podrá adoptar la vista en primera persona para no dejarnos nada sin echar un vistazo o para utilizar algún tipo de arma tipo rifle con mira telescópica.

«Messiah» es muy exigente con los requisitos, pero merece la pena disfrutar de ese alarde tecnológico


La maestría en lo que a efectos de luces dinámicas se refiere, es algo que nos dejará perplejos.



de la verdad. Es evidente, eso no se puede negar, que la combinación de acción pura con plataformas es el corazón de «Messiah», pero no todo se debe superar sólo con la acción directa. Muy al contrario, los caminos que se abren y las ramificaciones posibles para pasar obstáculos son la salsa de lo que «Messiah» puede dar de sí.

Todo depende de cómo le guste jugar a cada usuario y lo despierto que éste pueda ser en ocasiones. Hay veces que con pequeñas artimañas se logran mejores resultados que con un par de agallas y mucha habilidad, pero siempre se puede seguir adelante. Conocer el entorno es fundamental, y no sólo por los personajes.

Aprender a manejar a Bob es vital, claro está, en todas sus limitadas posibilidades, pero aprender a moverse por el entorno, aprovechando las ventajas que nos brinda en interacción, también lo es. Tanta importancia tiene en la jugabilidad la capacidad de poseer como el hacerlo adecuadamente, con el personaje correcto que nos favorezca según el escenario, y sin necesidad de despertar sospechas innecesarias en otros personajes que nos rodeen.

Y si, mientras hacemos todo eso, logramos no quedarnos embobados por la belleza inusitada de diseños y escenarios (mucho hay que odiar el diseño industrial para que no nos guste lo que se ve en «Messiah»), y que nos fulminen al menor descuido, ya habremos dado un gran paso adelante.

«Messiah» es una auténtica joya para los sentidos, y un juego de esos en que se nota que todo está pensado al detalle, de manera milimétrica. Con un diseño de acción glorioso y espectacular, que encierra posibilidades insospechadas a primera vista.

Mención aparte del espectáculo visual merece el fabuloso sonido que «Messiah» ofrece. El soporte de hardware EAX, como apoyo a un fantástico sonido 3D, que muchas veces resulta decisivo, es una delicia para los oídos. Además, el haber contado con uno de los mejores estudios disponibles (Tommy Tallarico) y unos ingenieros de sonido realmente con talento, aporta un aliciente más al conjunto, ya de por sí sobresaliente.

Globalmente, pocos peros se le puede sacar a «Messiah». Muy pocos. Ni siquiera el control, que a veces, al comienzo, puede resultar algo complejo, se convierte realmente en un handicap. Una correcta configuración de los mandos nos permitirá, muy al contrario, hacer verdaderas diabluras (aunque parezca una contradicción, dada la naturaleza de nuestro personaje...).

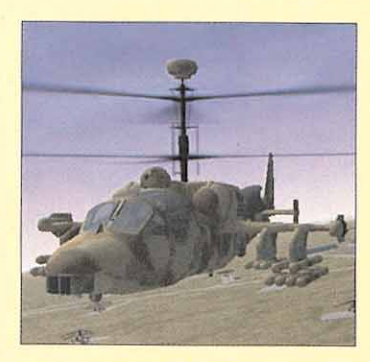
Lo mejor, con mucho, es lo sorprendente que resulta a cada instante «Messiah». Cuando creemos que el diseño de acción ha tocado techo aparece algo nuevo que nos deja perplejos. Cuando pensamos que el apartado técnico está forzado al máximo, nuevos efectos nos descubren una luz diferente que alumbra al juego... En definitiva, una verdadera obra maestra. Pero... cuidado con el equipo y pequeños posibles bugs, aunque de menor importancia. Alguno que otro hay, eso es cierto. Aunque pasarlos por alto, no es nada difícil.

«Messiah» ha confirmado todo lo que de él se esperaba. Cuidado, preciosista, innovador, divertido, adictivo y una joya de la tecnología. Un título que te obliga a olvidarte de todo, subir al séptimo cielo y dar la espalda a muchos otros títulos de acción. Pero, quizá sí convenga mirar atrás de vez en cuando. Lo mismo un ángel regordete se nos sube a la chepa y quién sabe lo que puede ocurrir. Cuidado con las posesiones...

F.D.L.

Punto de Mira

- Compañía: **RAZORWORKS/ EMPIRE INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR**



Razorworks está decidida a superar el éxito alcanzado el pasado año con el célebre «Apache-Havoc», un título que alcanzó un grado de realismo, en ciertos elementos, inimaginable en un simulador en aquel momento.
La evolución del soft en simulación es cada vez más veloz y, sin lugar a duda, éste es uno de los programas que más van a contribuir a ello en el presente año.



Enemy Engaged
RAH-66 Comanche Vs KA-52 Hokum
Este contra Oeste, el último pulso



En los vuelos de transición hay que poner especial cuidado ante la proximidad del tendido eléctrico, muy peligroso.

Que los helicópteros de combate son piezas angulares en los ejércitos, de cara a conflictos futuros, es de dominio público. Con el desarrollo de prototipos más avanzados, cada vez estos aparatos asumen más funciones allá donde las tropas de tierra no pueden llegar o donde la aviación no puede precisar. Se origina por tanto tal versatilidad de misiones que ningún otro artefacto militar puede igualar al helicóptero de ataque. Ésta es una de las razones por las que la simulación de helicópteros de combate ha ganado importancia con el paso del tiempo. La dificultad en mostrar un complejo entorno bélico tridimensional se ha ido superando con hardware cada vez más potente, al tiempo que hemos ido dándonos cuenta, tanto programadores como aficionados, del potencial de juego que tiene simular el vuelo en un helicóptero de combate.

Desde los efectos climáticos hasta los sistemas de emergencia alcanzan un realismo supremo en «Enemy Engaged»

EL ROTOR PRINCIPAL

Las experiencias obtenidas por Razorworks en el desarrollo de «Apache-Havoc» han tenido mucho que ver en el resultado obtenido con «Enemy Engaged RAH-66 Comanche Vs KA-52 Hokum». El corte de ambos programas es prácticamente idéntico, hasta tal punto que se ha trabajado de un modo que se permita la compatibilidad de ambos títulos en un mismo entorno de juego. Es cierto, por otro lado, que en el desarrollo de este último título de Razorworks se ha procurado no sólo solucionar las carencias de «Apache-Havoc», sino potenciar aquellos elementos que hacían de éste uno de los mejores simuladores del año pasado.

CPU: Pentium 266 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Direct3D, 4 MB) • **Multijugador:** Sí (serie, módem, Internet, IPX, TCP/IP, 1 CD por jugador)

TECNOLOGÍA:	87
ADICCIÓN:	90

La recreación de la cabina virtual de ambos helicópteros tanto en el asiento del piloto como en el del operador de armas, es sublime. El terreno es algo monótono y algo carente de detalles, quizá la textura del suelo está, en algunos casos, demasiado difuminada. Tanto el control como la representación táctica y el comportamiento de los enemigos simulan con extremada precisión todos los factores comprendidos en un escenario bélico.

puntuación total **90**



Las columnas de blindados han de ser para estas máquinas como una tienda de golosinas para niños. Un blanco fácil disparando por sorpresa.



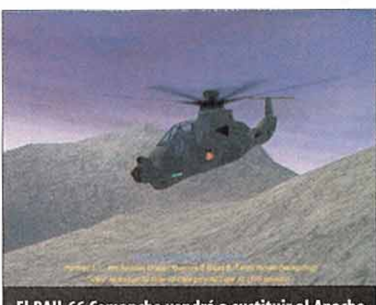
Las poblaciones presentan numerosas estructuras que no parecen ralentizar el dibujo de frames en pantalla.



El armamento tiene un comportamiento real, así que es necesario que el buscador esté orientado en el ángulo correcto para guiar al misil.


Los dos puestos de tripulación tienen diferentes funciones que podremos asumir, aunque es recomendable dejar las tareas de contramedidas a nuestro operador.


El asiento eyectable del KA-52 Hokum dará una última oportunidad a los dos ocupantes del helicóptero antes de estrellarse por ser abatidos.


El RAH-66 Comanche vendrá a sustituir al Apache en los próximos años rediciendo hasta 600 veces la firma radar de este último.



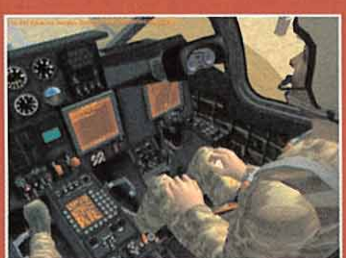
No es difícil hacerse con los sistemas, pero sí con el dominio del aparato, y puede ser recomendable activar las ayudas



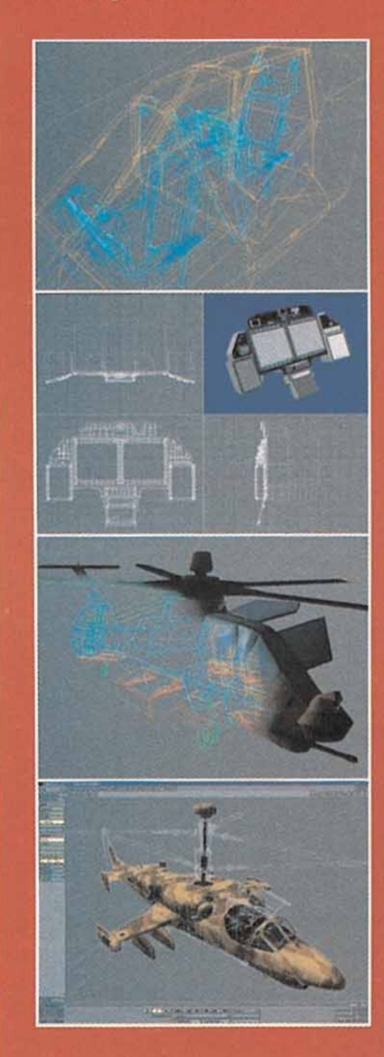
Vértigo en cabina







La cabina es el más brillante de las aportaciones de «Enemy Engaged». Para su creación se han utilizado programas de diseño gráfico en los que no se ha escatimado un ápice el número de polígonos necesarios para hacer legibles y realistas los datos de los MDF. Dentro de cualquiera de los dos puestos, piloto o artillero, los tripulantes están ampliamente animados. Comparando las cabinas de los dos aparatos se aprecian importantes diferencias que reflejan el estilo y la tecnología de las dos industrias.



Es decir, que queda abierta la posibilidad de que una campaña pueda jugarse desde los dos títulos instalados compartiendo, por tanto, el escenario. Llevando la acción a Taiwán, Yemen y el Líbano nos encontramos en tres campañas de entornos diferentes en donde se basa el juego también en los modos de misión simple, vuelo libre y escaramuzas multijugador. Esta característica no es, sin embargo, el aporte más destacable de «Enemy Engaged», sino como debe ser en un simulador de combate, la forma en la que la avanzada tecnología de estos aparatos ha sido representada en el programa. Hemos confirmado finalmente con la versión definitiva que la compañía recrea el funcionamiento y los sistemas tanto del Hokum como del Comanche partiendo de datos auténticos. Si esto es así, han debido rozar el límite de lo legalmente posible porque no olvidemos que se trata de dos aparatos que aún no se producen en serie, y tan solo hay varios prototipos.

Otro gran acierto es la disposición de las unidades y su comportamiento integrado dentro de una fuerza de combate, de lo cual resultan unas campañas de evolución dinámica que se asemejan con precisión al progreso de un conflicto real tal hasta el punto de lo que los civiles podemos discernir. Tal realismo se refleja aspectos que van desde la prioridad de los objetivos a la hora de atacar, hasta el emplazamiento de las defensas, así como la gestión mediante IA de los recursos bélicos disponibles a lo largo de los 400 Km^2 que componen cada escenario.

OPERACIONES TODO TIEMPO

Dada la versatilidad de estos aparatos, las misiones destinadas pueden encontrarse son tremendamente diversas atendiendo a funciones tan importantes como la supresión de defensas enemigas, escolta de transportes, ataques nocturnos, apoyo a tierra e incluso la localización de pilotos derribados. Quizá, desde el punto de vista del realismo, en las operaciones de estos aparatos, son las misiones de reconocimiento armado en los sistemas de búsqueda y adquisición de objetivos tanto del Comanche como del Hokum los que les permiten penetrar en las líneas enemigas para obtener información. El apoyo a tierra es también uno de los rasgos característicos presentes en el programa, ya que podemos decidir prestar ayuda a un batallón en apuros si nuestra situación lo permite. Un enfrentamiento en cualquier condición denota que las unidades controladas por IA poseen una astucia endiablada. Es difícil no verse sorprendido por las defensas antiaéreas cuando actúan en su propio terreno, en especial por los soldados de infantería equipados con SAMs portátiles y, por supuesto, el combate con otros helicópteros de ataque se convierte en un duelo capaz de provocar infartos. Acercándonos al objetivo, es una buena idea dejar al copiloto las labores de contramedidas puesto que el radar de alerta no cesará de presentar lecturas de misiles lanzados desde varios puntos al mismo tiempo, así como echar mano del wingman o solicitar ayuda si cosa se pone fea. Para ello tenemos un menú de comandos de numerosas posibilidades.

Abierto a modificaciones

En la instalación del programa tendremos a nuestra disposición una guía en páginas HTML donde se detalla una primera toma de contacto con los sistemas de cada helicóptero con ejemplos gráficos y un completo glosario de términos militares, entre otras cosas. Además se describe cómo podemos crear nuestras propias campañas. Un detalle ya comentado que de momento queda en el aire es si vamos a poder modificar la skin del piloto para sustituirla por nuestra propia cara o la que se nos antoje. De momento, no sabemos si esto va a ser posible, aunque lo más seguro es que sí, tras la aparición de una probable actualización.



Otros rivales



KA-52 TEAM ALLIGATOR

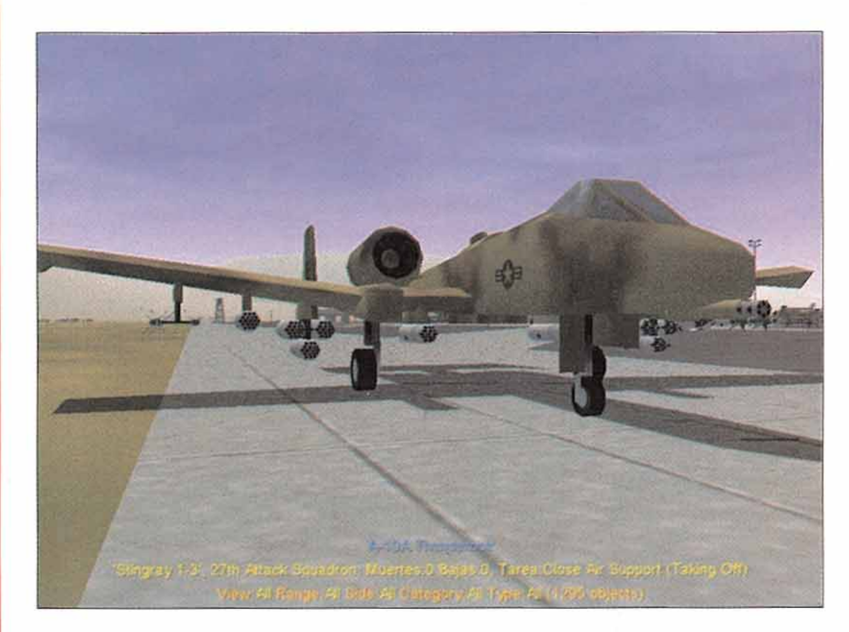
«Enemy Engaged» va a encontrarse con dos rivales muy serios:
En primer lugar tenemos «KA-52 Team Alligator» de SIMIS, que hizo aparición a principios de año, y sobre estos días «Gunship!». «KA-52 Team Alligator» es un sim muy sólido en el que se revelaba la carencia algunos detalles de escasa importancia. Tampoco fue doblado, pero sin embargo tiene la cualidad de poseer una de las mejores (sino la mejor) representación gráfica del terreno. De «Gunship!» es un juego que apunta hacia el esfuerzo de realismo más orientado hacia la táctica que hacia la aviónica de los tres helicópteros simulados, de manera que nos encontramos algo más de acción arcade. Como curiosidad el juego de Microprose incorporá al panorama otro prototipo hasta ahora no contemplado, el Eurocopter Tiger. Todos aportan cualidades excepcionales así que la competición se pone muy difícil. No obstante, Razorworks no parece tener rival si atendemos sólo a la representación de los sistemas del helicóptero.



GUNSHIP!

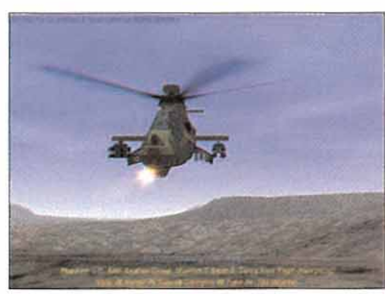


GUNSHIP!

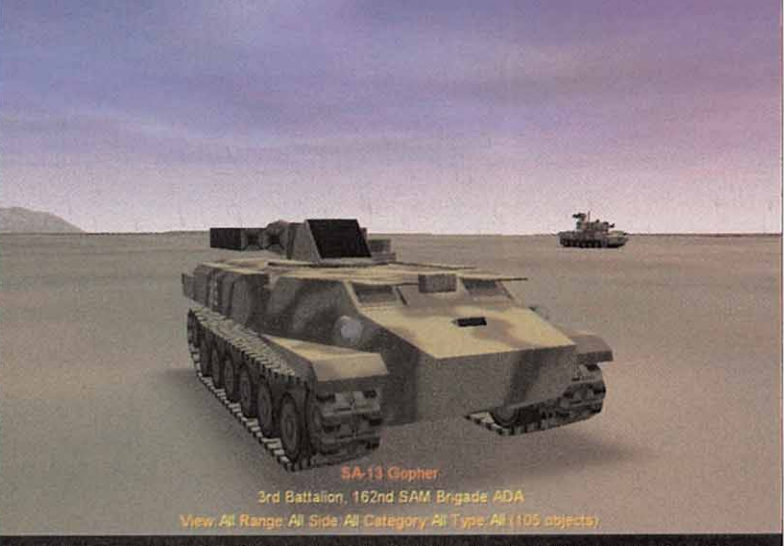








La sensación de inmersión en cabina es casi claustrofóbica en el momento en el que las alertas de radar se disparan



Los SAM son los vehículos más peligrosos para nuestros aparatos, algo que no quita que en ocasiones debamos enfrentarnos frente a frente contra ellos.

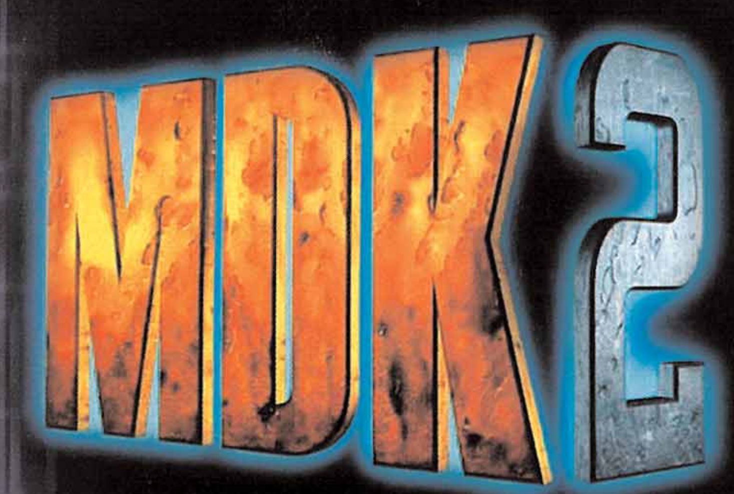
AVIÓNICA Y DINÁMICA DE VUELO

Es precisamente en la representación de los controles y del funcionamiento de los helicópteros el aspecto donde «Enemy Engaged» alcanza un rigor y calidad. La cabina virtual es de lo mejor, totalmente funcional y en 3D recrea todos los instrumentos y modos de los MDF y HUD aportando información perfectamente legible, y aparte los modelos de los tripulantes son exquisitos y están completamente animados. En este sentido se aprecian las prestaciones y sistemas que tanto diferencian a los dos helicópteros de forma que condicionan el control y el manejo de cada uno. El Comanche por ejemplo posee una aviónica más futurista y es más difícil de detectar que su rival. El Hokum es gracias a la disposición del rotor con las palas contra-rotativas más fácil de volar puesto que elimina la necesidad de contrarrestar el par motor con un rotor de cola y además es el primer helicóptero equipado con asientos de eyección. En ambos se contempla un complejo sistema de emergencias.
La respuesta a los mandos es quizás el aspecto donde «Enemy Engaged» presenta una dificultad mayor. Es en este título más que recomendable necesario utilizar una palanca de mandos adecuada para el control del cíclico y un sistema de pedales y acelerador haciendo las veces de mando colectivo. El helicóptero es probablemente el aparato que más coordinación de movimientos requiere y esto está fielmente calcado en el programa. Afortunadamente, pueden activarse y desactivarse un buen número de opciones de realismo en la dinámica de vuelo.

EL ENTORNO

Hemos destacado, ya que la composición del escenario de batalla es muy compleja en lo que a las unidades se refiere, que existen hasta 60 tipos de vehículos diferentes entre cazas, helicóptero blindados e infantería. Todas ellas, así como las edificaciones, están modeladas con un lujo minucioso en detalles. Podemos encontrarnos con los peligrosos tendidos eléctricos repartidos por el escenario y las poblaciones son más que convincentes.
El motor gráfico va generando desde el horizonte la estructura del entorno sin brusquedad, pero aquí apreciamos que la recreación de escenarios naturales no ha sido del todo acertada. Aparte de que resulta algo monótona al carecer de un número de detalles suficiente, sobre todo en la vegetación, la texturas del terreno se ven muy difusas. Lo extraño es que el nivel de calidad varía según el escenario. El desierto rocoso del Líbano tiene un aspecto mucho más real que el del Yemen, así que quizás en un futuro podamos contar con un pach que equilibre estas diferencias. Aún así, el resultado es, en el peor de los casos, más que aceptable y es el único defecto digno de mención que hemos encontrado. Por otro lado, la ambientación gráfica se ve muy beneficiada por las condiciones climáticas y horarias que pueden verse, modificando no sólo el aspecto visual del juego sino interviniendo en la manera de pilotar.
Teniendo este último aspecto aparte de la recreación de un escenario bélico y sobre todo de la sensación de inmersión conseguida dentro de cabina, puede decirse que «Enemy Engaged» es, con toda probabilidad, la simulación de helicópteros de ataque más realista llevada a un PC.

S.T.M.


MDK 2





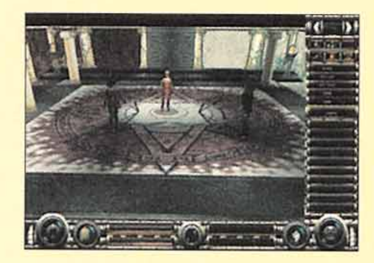

PC
CD
ROM


BIOWARE


Interplay

Punto de Mira

- Compañía: **INFOGRAMES**
- Disponible: **PC**
- Género: **JDR**



La magia y las artes bélicas son campos todavía desconocidos para nuestro protagonista. Tendrá que aprender a sobrevivir en un mundo en el que ha sido seleccionado sin él quererlo para convertirse en el adalid de la humanidad. ¿Conseguirá usar con habilidad y acierto toda su experiencia?



CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 400 MB • **Tarjeta 3D:** No (se recomienda, Direct 3D) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	**88**
ADICCIÓN:	**81**

El aspecto rol está muy bien trabajado y tendremos un cien por cien de libertad a la hora de usar la experiencia que nuestro personaje vaya cultivando. El juego carece de opción multijugador, algo no perdonable hoy día. La carga de los escenarios no es excesivamente larga.

puntuación

total **86**

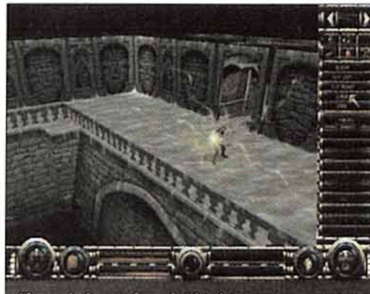


Soulbringer

El oscuro mundo de la magia



De muy diferentes clases serán los enemigos en «Soulbringer», bichos que según vaya avanzando la aventura serán más peligrosos.



El uso de la magia se irá haciendo una constante según se vaya desgranando la acción del juego, pero debemos elegir cuál es la que más nos conviene.

Entrando de lleno en el mundo de los JDR, «Soulbringer» presenta una aventura tridimensional en tiempo real. La acción nos llevará a un oscuro mundo lleno de situaciones que resolver y en el que las dificultades se sucederán a cada paso. Será decisión nuestra el llevar a cabo o no las misiones que nos encomienden, y tratar de una manera u otra a la gente con la que nos crucemos.

«Soulbringer» consta de ocho misiones principales, las cuales deben llevarse a cabo obligatoriamente para terminar el juego, y de decenas de misiones de segundo y tercer orden que, si bien no son imprescindibles para lograr el éxito, sí nos ayudará finalizarlas, con pistas u objetos mágicos.

La magia se divide en esferas que engloban los diferentes elementos y que, mezclados, pueden tener efectos terribles

MUCHAS HORAS DE JUEGO Y EXPLORACIÓN

Un escenario de dimensiones titánicas, cientos de zonas que explorar y gente con la que conversar, muchos más enemigos que nos harán la vida imposible, y decisiones críticas que tomar, serán los aspectos que nos trasladarán a un mundo de fantasía durante las más de cuarenta horas de juego que se supone que tiene «Soulbringer».

El mundo por el que nos movemos está "vivo", lo que quiere decir que mientras que nosotros nos encontramos en un lugar alejado de un punto inicial, dicho punto sigue sufriendo sucesos y pasa el tiempo por él, por lo que dependiendo de cuando regresemos, nos encontraremos que puede haber cambiado, y mucho, en relación a cómo lo dejamos e incluso, si ha transcurrido mucho tiempo desde nuestra última visita, puede que algunas situaciones hayan pasado inadvertidas para nosotros.



A pesar de que las pantallas no están traducidas, está totalmente localizado –voces y textos–.

DETALLES Y MÁS DETALLES

El uso de Direct3D en los gráficos del juego aporta una suavidad de movimientos muy conseguida, tanto en las acciones de los personajes, cuyo realismo prácticamente nos da la acertada sensación de que han sido capturadas de modelos vivos –y decimos acertada porque la técnica Motion Capture ha estado presente durante el proceso de creación de todos y cada uno de ellos–, como igualmente ocurre en los escenarios, en absoluto estáticos, sino llenos de efectos de diferente naturaleza, como el movimiento de las ramas de


Este que aquí se pude ver es uno de los personajes que nos ayudarán a lo largo de la aventura, aunque obtener sus servicios para que colabore no será tarea fácil; antes abrá que hacerle algunos favorcillos.


A parte de la lucha, el componente aventura también está muy marcado en «Soulbringer».

Tanto los escenarios, como los personajes de «Soulbringer» son completamente tridimensionales

Podremos lanzar hechizos tanto de fuego, como de aire o de tierra.


Los efectos de luces conseguidos tienen una calidad bastante elevada.


En muchas ocasiones tendremos a personajes que estarán de nuestra parte, ayudándonos a luchar.

los árboles, las olas en el agua, la caída de copos de nieve, el polvo que levantan nuestras pisadas sobre la arena, o las huellas que dejan en el barro.

Sin embargo, y esto es algo muy bueno que hay que decir a favor del juego, es que aquella persona que no disponga de una tarjeta aceleradora no debe preocuparse, pues si dispone de un procesador medianamente potente y una VGA como mínimo de 4 MB, podrá disfrutar de la misma fluidez de movimientos y de detalle, con la versión soportada por software, aunque no podremos evitar la visión de píxeles que, en absoluto, llegan a molestar.

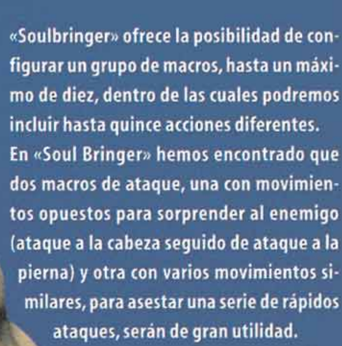
Entrados en materia de sonido, no podemos escatimar nuestras felicitaciones hacia el grupo distribuidor, pues han localizado completamente el título y muy bien, por cierto, con lo que la comprensión del argumento y de los diálogos es perfecta. La música, de carácter épico, nos transporta sin dificultad al ambiente oscuro y medieval de espada y brujería en el que cabe encasillar el escenario de «Soulbringer».

¿NO HAY MULTIJUGADOR?

Pero al buscar la opción de multijugador, pensando que añadirla en un título de estas características sería una idea más que notable dadas las enormes posibilidades que tendría el hecho de manejar a varios personajes de diferentes características al mismo tiempo, nos encontramos con que los programadores ni siquiera han tenido en cuenta introducirla. Nos parece muy bien que el modo aventura para un solo jugador sea soberbio, pero también estamos seguros que la opción multijugador no habría sobrado en absoluto.

«Soulbringer» dispone de todo lo necesario para convertirse en uno de los JDR más jugados de estos meses, por las enormes posibilidades de que dispone y, sobre todo, por la libertad de movimiento que da al jugador, que da una perfecta sensación de estar visionando lo que sería una partida de rol de mesa en la que solamente se cuenta con la imaginación.

C.F.M.



La magia





No sólo puede notarse a la legua que los programadores y diseñadores de "Souldbringer" son roleros, sino que además se jactan de ello y no dudan ni un momento a la hora de admitir que para la elaboración de algunos aspectos del juego, y más concretamente, de la magia, se han basado en el JDR de mesa que toca el tema de lo arcano de una forma más seria: Ars Magica. El control de las esferas físicas (fuego, agua, tierra, aire), mentales y espirituales, abren un amplio abanico de posibilidades, aunque también un serio problema a la hora de decidir cómo haremos que nuestro personaje progrese en estas lides. Por naturaleza, cada esfera tiene otra que hace las veces de contrapunto; el fuego se contrarresta con el agua; el agua con la tierra y el espíritu con la mente. Así, mientras que nos especializamos en una de ellas, nos sensibilizamos a la opuesta. Decidir el equilibrio o la descompensación será opción nuestra.

Importante es también, el hecho de que cada uno de los guardianes a los que debemos enfrentarnos, controlan al máximo una esfera diferente, con lo que aprender hacia que efectos son más débiles, será la clave para la victoria.

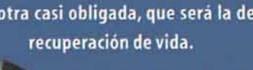
Combinación de acciones

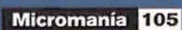


«Soulbringer» ofrece la posibilidad de configurar un grupo de macros, hasta un máximo de diez, dentro de las cuales podremos incluir hasta quince acciones diferentes.

En «Soul Bringer» hemos encontrado que dos macros de ataque, una con movimientos opuestos para sorprender al enemigo (ataque a la cabeza seguido de ataque a la pierna) y otra con varios movimientos similares, para asestar una serie de rápidos ataques, serán de gran utilidad.

Una vez conseguida la magia, debemos confeccionar otra macro de lanzamiento de hechizos y, por último, otra casi obligada, que será la de recuperación de vida.

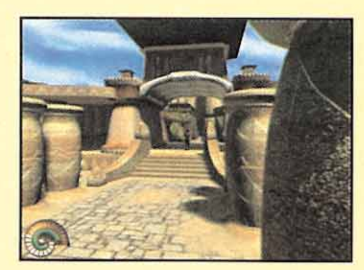




Punto de Mira

- Compañía: **CRYO INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA GRÁFICA**





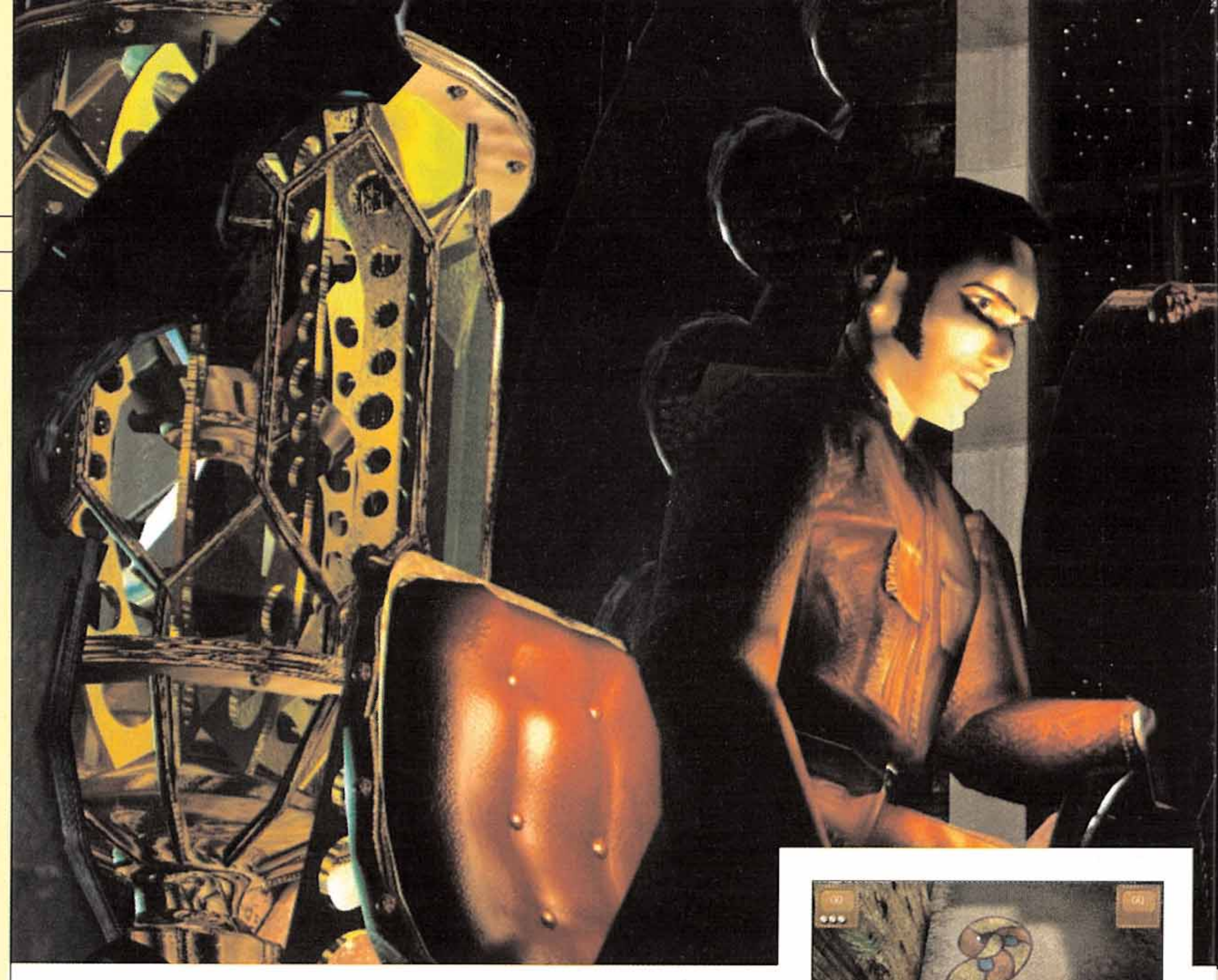
Cryo lo ha vuelto a hacer. Nos ha sorprendido con una aventura basada en la muchísmas veces versionada obra de H. G. Wells relativa a la máquina del tiempo y a sus estudios sobre los viajes a través del mismo. Lo que hace que este título destaque sobre los demás es la gran calidad visual y el enganche que provocará a todos los amantes del género, algo, hoy día, difícil de conseguir.

CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 450 MB • **Tarjeta 3D:** No (Se recomienda, Direct3D) • **Multiugador:** No

TECNOLOGÍA:	84
ADICCIÓN:	86

La traducción, tanto de voces como de textos, es uno de los aspectos más destacables. En determinados momentos parece que los objetos con los que interactuamos están pegados sin más sobre los escenarios. Posee una dificultad bastante ajustada gracias a una inteligencia artificial notable.

puntuación total **85**



Además de los diversos enigmas que tendremos que desvelar, también habrá momentos en los que nos surjan juegos para conseguir algunos objetos.

Las Nuevas Aventuras de la Máquina del Tiempo

En un lugar en el tiempo

La aventura que proponen los chicos de la compañía gala, nos pone en la piel del mismísimo H. G. Wells en el Londres de 1870, justo cuando nuestro protagonista se dispone a probar su máquina del tiempo. Pero algo ocurre momentos antes: una concha de un primitivo nautilus aparece de la nada, un extraño artilugio que cambiará el futuro de su vida para siempre, ya que dicho nautilus provoca ciertos cambios en su máquina y Wells se ve desplazado a ochocientos mil años de distancia con respecto a su año. A partir de ese momento es cuando de verdad comenzará una auténtica aventura por un mundo totalmente desconocido para el protagonista, y para nosotros mismos, y el cual deberemos explorar para poder hacer regresar a Wells a su año.

CALIDAD, ALGO YA CONOCIDO

Desde luego, si por algo se pueden destacar los títulos de Cryo es por la asombrosa calidad de sus producciones. Así, a bote pronto, nos surgen títulos de la talla de «Atlantis I y II», «Egipto» y, más recientemente –y entre otro muchos–, «Pompeya», que acaba de salir del horno de la factoría francesa. Y, como no podía ser de otra manera, «Las Nuevas Aventuras de la Máquina del Tiempo» («La Máquina del Tiempo» a partir de ahora), también atesoran una gran calidad. Utilizando un engine nuevo, se han elaborado una serie de escenarios y localizaciones totalmente tridimensionales y prerenderizadas que logran hacer que el jugador se sienta inmerso totalmente en la aventura gracias a la nueva tecnología Warp. A ello hay que sumar que todos los personajes que aparecen en el juego también están en 3D y en tiempo real, algo que hace destacar la labor de los programadores de «La Máquina del Tiempo».

Además de todo este alarde visual, también hay que tener en cuenta el apartado sonoro, donde también se ha logrado una calidad nada criticable, y cuya música ha sido elaborada por músicos de la ONB, que han llegado a

La cámara siempre nos ofrecerá la mejor vista para no perder detalle de lo que estemos haciendo en ese momento.

El juego es una fantástica adaptación de la obra relativa a los viajes a través del tiempo de H. G. Wells



Algunos de los seres que nos encontraremos en el interior de las esferas cronománticas no serán siempre amables.



Si en algún momento del desarrollo de la trama hacemos algo que no debemos y no reaccionamos a tiempo, el juego seguramente acabará demasiado pronto.

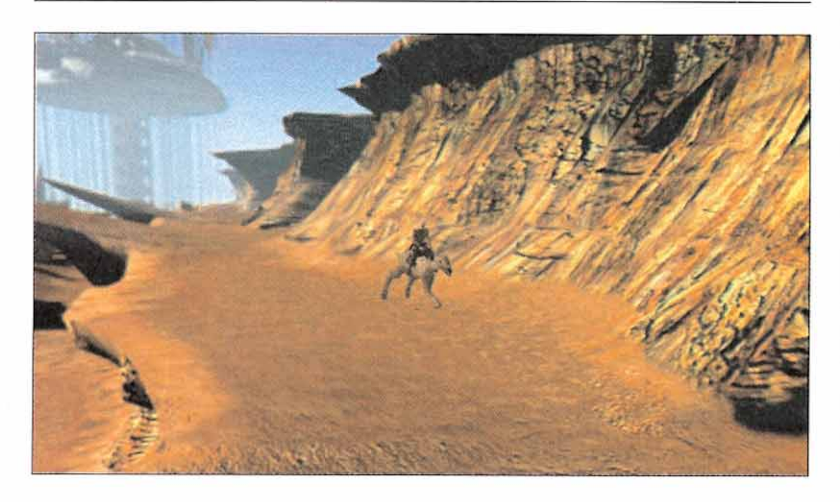


Ésta es una de las llamadas esferas cronománticas, el lugar donde podremos aprender casi siempre algún hechizo que añadir a nuestro "librito" para protegernos de los males.

«La Máquina del Tiempo» está totalmente traducido y doblado al castellano, alcanzando una calidad bastante buena en todo el proceso de localización



En el interior de las esferas nos encontraremos con unos curiosos seres que nos enseñarán a manejar los hechizos de magia.





El inventario que tiene Wells para desenvolverse en este extraño mundo no deja de ser, cuando menos, curioso. Todo gira en torno al nautilus que recibimos al principio de la aventura.

conseguir dos discos de oro en Francia. Pero la música no lo es todo, y como suele ser habitual en lo títulos de Cryo, el juego está totalmente traducido al castellano, tanto voces como textos, lo cual le hace ser merecedor de más alabanzas, algo que también hay que agradecer a la distribuidora, y de la cual debería aprender alguna otra.

DETALLES ROLEROS

Algo que también llama la atención es que los chicos de Cryo han querido darle un cierto toque a JDR con la inclusión en «La Máquina del Tiempo» de un sistema de magia y hechizos bastante curioso, y con el cual el protagonista irá aprendiendo a lo largo de la aventura diferentes hechizos para poder conseguir el objetivo de regresar a su época. Para utilizar dicho sistema tendremos que elegir el que se quiere realizar y usarlo gracias al nautilus que se nos da al principio.

Además de este toque rolero, también hay en «La Máquina del Tiempo» muchas situaciones en las que controlaremos a nuestro protagonista como si de un shoot'em up se tratara, manteniendo para ello la vista en tercera persona que otros tantos han utilizado anteriormente. Pero hay algo que diferencia esta vista de otras muchas vistas en otros videojuegos; se trata del movimiento que realizan las cámaras que sigue a Wells, que son automáticas y controladas por la máquina, y las cuales siempre se nos ofrece la mejor visión que se pueda tener. Ahora, seguro que muchos de vosotros estaréis pensando que eso de limitar el movimiento de la cámara seguro que se hace pesado en más de una ocasión. Pues nada más lejos de la realidad, ya que gracias a la maestría con la que se ha realizado «La Máquina del Tiempo» mucho nos tememos de que será bastante difícil encontrar alguna situación en el que la cámara esté colocada en un mal lugar, lo que nos da una idea bastante clara del cuidado que Cryo ha puesto en este programa. No obstante, seguro que seguirá habiendo muchos adictos a los que seguro les hubiese gustado manejar por sí mismos las vistas del protagonista –sobre gustos no hay nada escrito, aunque sí podemos decir que dichas vistas son geniales–.

TODO MUY BIEN, ¿Y EL JUEGO?

Efectivamente, todo está bastante bien, pero –y es que todo tiene que tener un pero– no es oro todo lo que reluce. Todo este alarde de medios muchas veces suele contener un efecto negativo en otros aspectos, y uno de los que más destacan es que los objetos que son susceptibles de ser manipulados parece que están sacados fuera de contexto. Con esto queremos decir que parece como si lo hubiesen pegado ahí después de realizar los escenarios, lo que puede producir una sensación de aventura sencillita. Pues nada más lejos de la realidad, ya que el juego es bastante enrevesado, sobre todo cuando lo que se tiene que hacer es pasar constantemente de la acción a la aventura en un breve espacio de tiempo. Por lo menos los muchachos de Cryo nos han dejado la oportunidad de grabar la partida donde nosotros queramos, ya que en esta aventura sí se muere o, mejor dicho, sí se acaba el juego cuando hacemos algo mal.

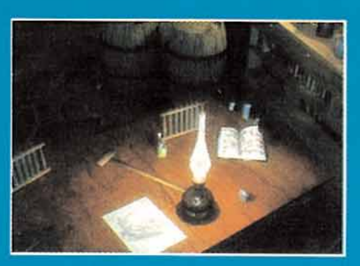
Para terminar, decir que el programa posee una elevada IA que hace que no siempre que se juegue se obtengan los mismos resultados, lo que da el colofón a una aventura con grandes dosis de acción que los fanáticos no podrán rechazar, pero tampoco dejará impasibles a los incondicionales.

G.T.R.

De cine



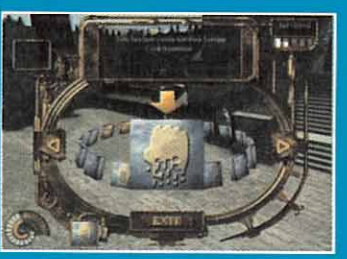




Como era de esperar, las secuencias de la introducción que nos meten de lleno en la aventura rebosan calidad por lo cuatro costados, además de ser imprescindibles para saber qué es lo que ha hecho que nuestro protagonista se encuentre en esa situación. Pero además de la introducción, las secuencias cinemáticas se suceden de una manera bastante frecuente, propiciando una mejor ambientación a la ya de por sí buena que posee el juego.

¿Aventura o rol?







Una de las principales innovaciones de «La Máquina del Tiempo» es la posibilidad de que el protagonista maneje hechizos como lo haría un hechicero en cualquier JDR. Esto nos permitirá defendernos de los ataques que suframos, pero no sólo son hechizos de ataque o de defensa, sino que también los hay curativos, de mayor poder de ataque, de invisibilidad, y así un largo etcétera que podremos ir aprendiendo, bien en las esferas cronománticas o bien por algún personaje controlado por la máquina que nos lo enseñe, necesitando para ello de una esencia a modo de maná. Vamos, un aliciente más para no perder de vista este programa.

Punto de Mira

- Compañía: **NOVALOGIC**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR**





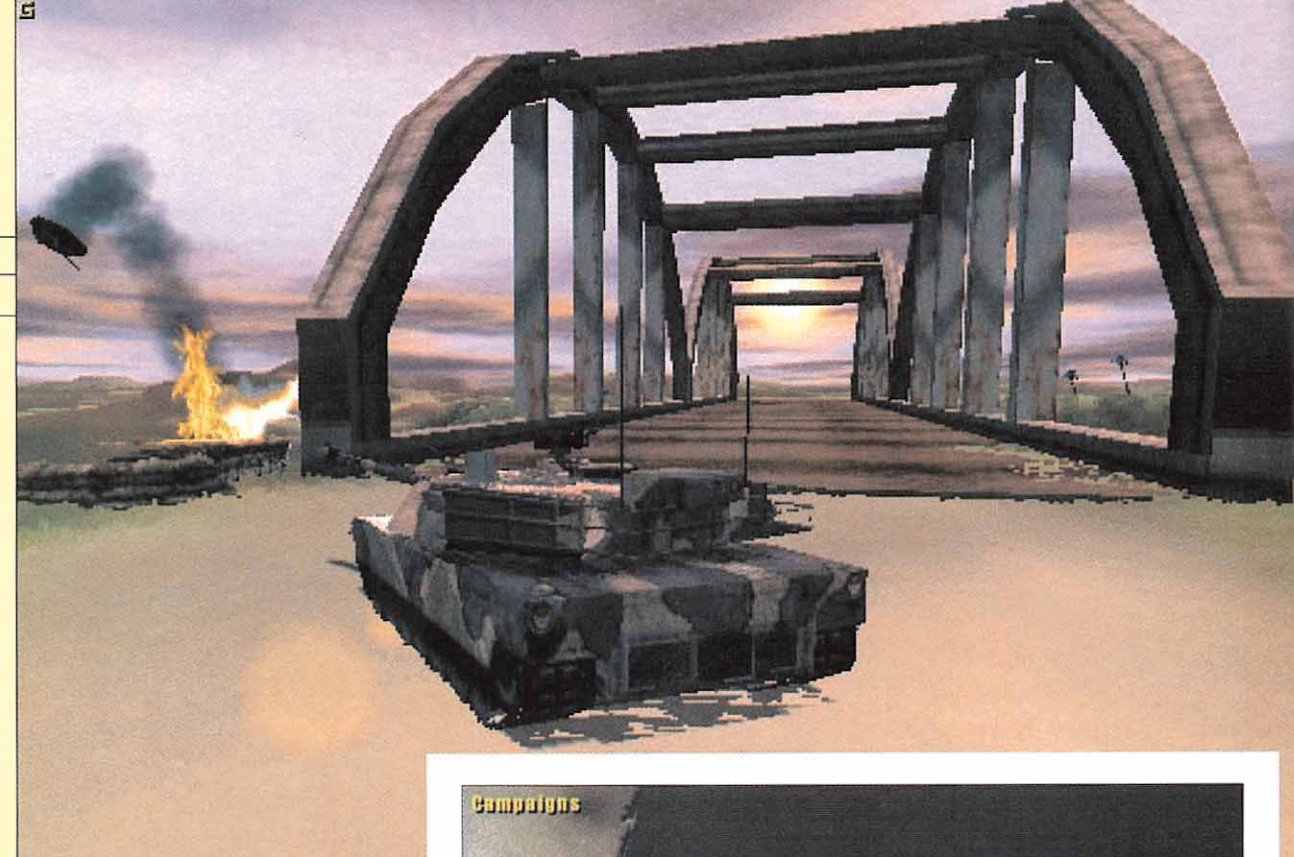
El género de los simuladores de tanques no está muy extendido en comparación con otros. Es por eso que para aquellos a los que les guste guerrear desde el "suelo" este juego les resultará atractivo, considerando además que mejora bastante lo presente hasta el momento en este tipo de juegos. Una mezcla de estrategia, arcade y simulación en conjunto con buenos gráficos realzan la imagen de esta tercera entrega.

CPU: Pentium 233 MMX · **RAM:** 64 MB · **HD:** 120 MB · **Tarjeta 3D:** No · **Multijugador:** Sí (Internet)

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	80

La calidad gráfica que presenta el producto contribuye enormemente a sentirse involucrado en el juego. La complejidad en el manejo instrumental para determinados casos, es un arma de doble filo que puede llegar a aburrir. La posibilidad de jugar en red a través de Internet contribuyen a elevar el atractivo y entretenimiento de esta tercera entrega.

puntuación total **84**



Armored Fist 3

Batalla de acero

Las campañas que podemos elegir son diversas a la vez que complicadas, y cada una de ellas se desarrolla en un parte del mundo diferente.

Ha pasado mucho tiempo desde que salió al mercado la segunda parte de este título, y es por esto que podríamos presuponer un abismo de calidad entre el, hasta ahora, último título de la saga, y el que estamos presentando. La principal novedad es sin duda la que más salta a la vista, es decir, la resolución y calidad gráfica, que gracias a la tecnología Voxel Space 32, ha conseguido mejorar ostensiblemente estos aspectos, muy valorados por entendedores y profanos en la materia.
En materia gráfica podemos destacar el acabado de los carros de combate, en los que el detalle por fuera y por dentro ha ido en aumento considerable desde la última entrega.



Mediante un cuadrito en el lado inferior derecho de la pantalla, estaremos informados del estado en el que nos encontramos.

Además contribuye enormemente la calidad de los gráficos, que hacen posible distinguir estos detalles mencionados. El interior de estas máquinas de guerra está especialmente cuidado en el aspecto visual, ya que simulan casi a la perfección el interior de uno de verdad, aunque si bien es cierto que el hecho de tener tanto aparato instrumental necesita también conocer el manejo de todos ellos para poder pilotar el tanque correctamente.

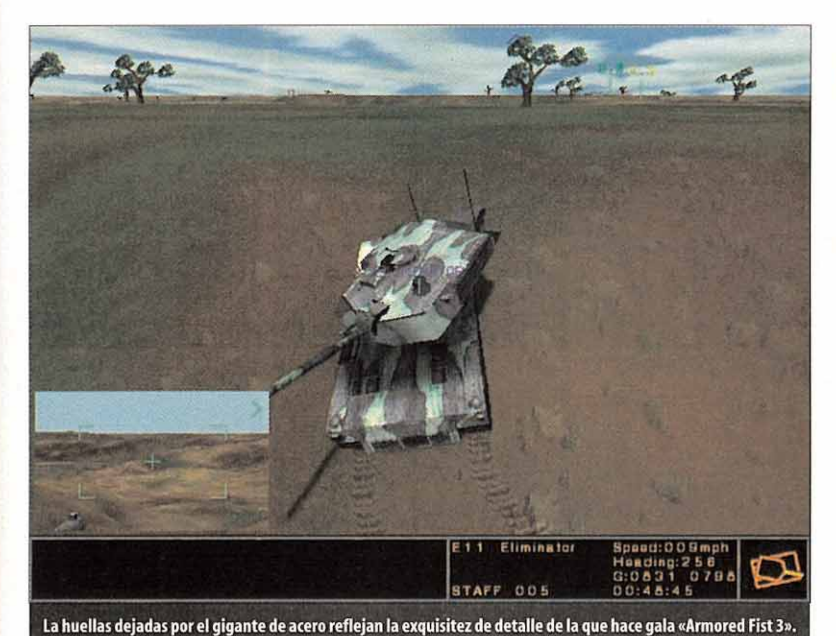
La combinación de estrategia, arcade y simulación de «Armored Fist 3» distingue este producto de otros similares en su género

BUENA PRESENCIA

Gracias a la tecnología Voxel Space 32, se ha conseguido mejorar en muchos aspectos técnicos, gráficamente hablando, la actual entrega. Esta técnica, en sus principios, fue la que se utilizó en productos como «Comanche». Con ella, los píxeles son ahora mucho más suaves, lo que provoca un mayor atractivo visual acompañado de un descanso en la vista (que por supuesto se agradece). También provoca



Desde el puesto del artillero se tiene una visión global del objetivo, y se controla en todo momento el armamento que queda.



La huellas dejadas por el gigante de acero reflejan la exquisitez de detalle de la que hace gala «Armored Fist 3».




Hasta los reflejos del sol en el objetivo de la cámara según la posición en la que nos encontremos se ha tenido en cuenta a la hora del desarrollo.


El comandante de carro es quien centra el objetivo y lo selecciona. Para ello tenemos una cámara que nos sitúa en su puesto.


El escombro al que se llegan a reducir los objetivos abatidos por nuestra artillería no se refleja con exactitud real.

La tecnología Voxel Space 32 ha conseguido limar muchos defectos visuales negativos que dominaban en las anteriores entregas de este juego

que los movimientos sean menos bruscos, eliminando así los saltos que se sufrían antes en cada movimiento. Esto hace que el juego gane en realismo, y lo provoque, especialmente utilizando las vistas interiores del tanque. Gracias a los movimientos suaves la sensación de velocidad también se siente ahora mucho más, aunque desde luego no podemos nunca compararla a la real. Incluso con las vistas interiores los zarandeos provocados al pasar por encima de un obstáculo se pueden sentir como si estuviéramos dentro.

La gran variedad de cámaras existentes en el juego nos permiten tener visión de todo el espacio que nos rodea. De esta forma podemos ir cambiando entre conductor y artillero y comandante de carro, eligiendo en cada momento la acción a realizar más conveniente.

DISTINTOS MODOS DE JUEGO

En principio, puede parecer que la simulación, el saber manejar a la perfección un tanque de guerra, es la premisa principal para jugar a «Armored Fist 3», pero esta es una idea equivocada. A rasgos generales, esta entrega no es muy distinta de las anteriores, y de cualquier otro juego de este género. El argumento principal se sigue centrando en la guerra. Sin embargo, lo que distingue a este título de los demás son las modalidades de juego que presenta. Tenemos misiones y campañas, y la verdad es que, aunque no en el tema central sí en la forma de jugar, se diferencian bastante.

Las misiones sin más están diseñadas para aquellos que les gusta ponerse manos a la obra y destruir a diestro y siniestro todo aquello que se ponga por delante, esquivando por supuesto los "regalitos" del enemigo. Es un modo más parecido al arcade, en definitiva.

Pero por otro lado, están las campañas. En ellas no somos uno más, sino que nos convertimos en capitanes, que llevamos a nuestro cargo un grupo de blindados con una misión, que pueden ir desde el apoyo de tropas hasta la escolta de un convoy. Para salir exitoso de las campañas no sólo es necesario saber disparar a todo lo que se mueve, sino que también es necesario conocer y manejar todas las partes del tanque. Ser buen conductor y llevar el tanque al sitio adecuado, controlar en cada momento al enemigo con los aparatos instrumentales y disparar sin errores, son acciones básicas para salir sin rasguños o caricias peores. En este caso, la estrategia juega un papel importantísimo: la colocación de tropas o pedir apoyo aéreo y terrestre en un momento delicado son claves. Este modo de juego es una mezcla de simulador, estrategia y arcade que sorprenderá a los amantes de las anteriores entregas.

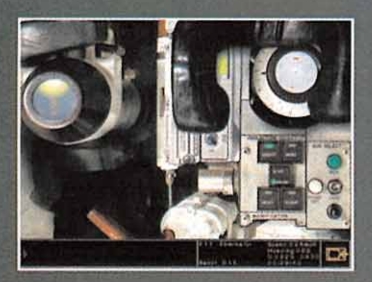
La modalidad de multijugador añade un atractivo a este juego al poder conectarse con otras personas por Internet a través del servidor de Novalogic –Novaworld–. Admite hasta 32 jugadores al mismo tiempo que, sin duda, son suficientes para que la sangre llegue al río.

«Armored Fist 3» no difiere mucho de sus antecesores, aunque la calidad gráfica que incorpora genera un atractivo especial en el juego. Sin embargo, y aunque no defraudará a los amantes de este género, el tiempo que hemos tenido que esperar para tener esta tercera parte presuponía un producto más novedoso de lo que puede considerarse. Sólo las modalidades de juego y la tecnología introducen un nuevo capítulo en los simuladores de tanques.

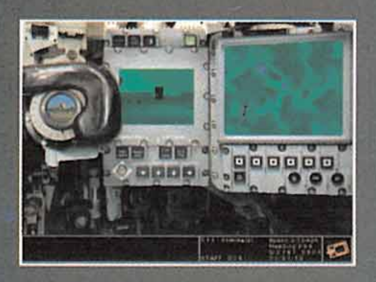
P.L.L.

Control total





Una de las características importantes de esta tercera parte de «Armored Fist» son los distintos lugares, del carro de combate, desde los que se puede posicionar uno. Esto permite tener control absoluto y detallado de todas las partes implicadas en el manejo de uno de estos cacharros. Tenemos vistas exteriores e interiores. Las interiores nos permiten manejar una parte u otra del tanque según en el puesto que nos posicionemos. Así, encontramos la posición del conductor del tanque, la de comandante de carro y la del artillero. Cada una es tan importante como las demás, y sin una buena coordinación entre las tres seguro que seremos pasto de artillería enemiga. Posicionarse en un sitio u otro permite tener el control total sobre aquellos instrumentos que controla el personaje en cuestión de ésa área.



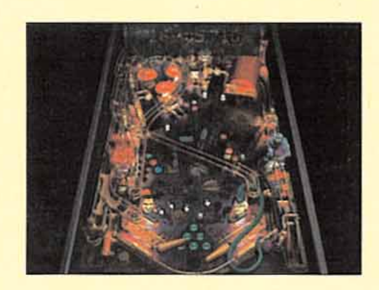


Presente en la red



«Armored Fist 3», como la gran mayoría de los juegos de acción, resultan más atractivos si en lugar de luchar contra la máquina, que es por regla general más inteligente que nosotros, luchamos contra un semejante, es decir, contra otra persona que se sitúa en otro PC conectado al nuestro de alguna forma. A través de NOVAWORLD, vía Internet, es posible. Podemos conectarnos a una partida multijugador de hasta 32 jugadores al mismo tiempo. Esto hace que el juego gane en intensidad y pase a ser a juicio de muchas personas mucho mas interesante.

Compañía: **EMPIRE INTERACTIVE**
Disponible: **PC, PSX**
Género: **ARCADE**



Aunque el juego consta solamente de una mesa, la calidad y el trabajo que se denota en ésta hacen que sea más que suficiente



CPU: Pentium 90 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** 50 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	86

A pesar de que el juego cuenta con una sola mesa, al contrario que ocurre con otros juegos de pinball, está francamente bien pensada y diseñada. A altas resoluciones, podemos apreciar la acción de la mesa a todo lujo de detalles. No resulta agradable el hecho de que cada vez que ocurra un evento que se sale de lo normal, el juego deba acceder al disco duro.

puntuación total **80**



Pro-Pinball Fantastic Journey

Se amplía la saga

Empire Interactive amplía su conocida serie Pro-Pinball con este nuevo título que nos presenta una nueva mesa llena de rampas, "bouncers", agujeros y luces multicolores. El argumento de dicha mesa se basará en una serie de sucesivos viajes imaginarios, a bordo de diferentes tipos de vehículo, los cuales deberemos activar mediante la sucesiva presión de interruptores o la introducción de la bola metálica en los huecos que ya estén activados.

Una vez accedemos al menú de opciones del juego, nos encontramos con que las posibilidades son numerosas a la par que útiles y se centran en los efectos de sonido, la música y los controles. Las modificaciones más interesantes son las basadas en los gráficos, pues dentro de esta opción, veremos un sinfín de posibilidades, como la elección de la resolución, el número de colores e, incluso, la inclinación bajo la que queremos observar la acción sobre la mesa, desde casi horizontal a prácticamente cenital.

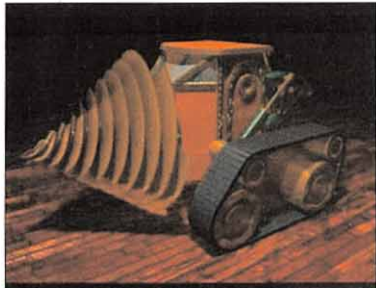
Otra de las opciones que más nos ha sorprendido es la del examen de la mesa. Mediante un sistema de cámaras de aproximación totalmente libre, podremos movernos con total libertad por cada uno de los rincones que posee el pinball, pudiendo aprender las entradas, salidas y recorridos de las rampas y la situación de los huecos y de los interruptores.



Podremos elegir entre diferentes vistas de las que nos llega a ofrecer el programa, que van desde una casi horizontal, hasta otra casi cenital.

Llegados ya al punto centrado en la crítica del juego, nos encontramos con que pocas cosas malas pueden achacársele al juego y sí muchas cosas buenas, lo cual dice mucho acerca del interés que los chicos de Empire se han tomado con este título.

Los gráficos tienen gran calidad y colorido y estos, junto con la tremenda jugabilidad y realismo que hay sobre la mesa, pues los efectos de gravedad e inercia que consigue la esfera metálica son muy creíbles, hacen que pueda parecernos que tenemos ante nosotros un pinball real.



Cada vez que consigamos que se abra la plataforma para que salga un vehículo veremos una animación que nos muestra cuál es el elegido.

El diseño de la mesa es muy divertido y atractivo, y no resulta complicado en demasía llevar a cabo las rampas, o activar las diferentes secuencias posibles.

El punto que, sin embargo, no ha llegado a convencernos es el hecho de que los programadores no hayan logrado grabar la mesa completamente en memoria, con lo que, cada vez que sucede algo fuera de lo normal, como el hecho de que se abra la plataforma para que aparezca un vehículo, obliga al juego a acceder al disco duro o al CD-ROM. ¿La forma de evitarlo? Realizar una instalación completa del juego, que supera los 500 MB, cifra que se nos antoja un poco elevada para tratarse de un juego de pinball.

Hacía mucho tiempo que no veíamos un pinball de tanta calidad para PC y compatibles y nos alegramos mucho de que ya sea un hecho palpable. Todos los aficionados a este juego de habilidad tendrán un sustituto perfecto de los reales, con este «Pro-Pinball Fantastic Journey».

C.F.M.





- Compañía: **MICROPROSE**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR**





¿Cansado de pilotar?, ¿harto de sufrir las exigencias de la máquina? «Gunship!» es un juego para los amigos del gatillo, la acción y de las pocas complicaciones al sentarse frente al ordenador a pasar un buen rato pilotando uno de los cuatro helicópteros presentes en el nuevo simulador de Microprose.

CPU: Pentium 266 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 150 MB • **Tarjeta aceleradora 3D:** No (se recomienda) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, módem, Internet)

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	80

Gráficos muy pobres para un producto en el que la acción y el rápido salto a la cabina son las virtudes esenciales. El terreno de la acción es escaso y acaba siendo el peor enemigo por sus continuas repeticiones y por su limitación en tamaño. Muchos y muy variados objetivos, tanto terrestres como aéreos, y helicópteros cargados con variados sistemas de armas y fáciles instrumentos de vuelo y combate.

puntuación total **78**



Gunship!

Poder aéreo sobre Europa



Los gráficos del programa no son todo lo buenos que se esperaba, dada la calidad de la competencia.

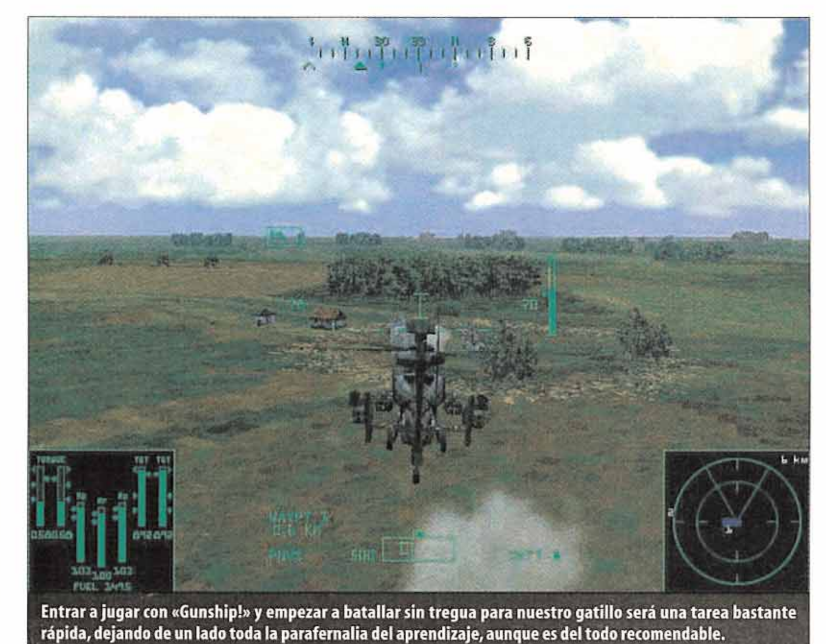


Algo que sí tiene bueno es la jugabilidad, sobre todo para aquellos que aman la acción.



El conflicto bélico más temido, la Tercera Guerra Mundial, ha comenzado y tú eres una pieza fundamental sobre el tablero. «Gunship!» desarrolla toda su acción en un hipotético conflicto en los cielos de la Europa Central entre los dos viejos bloques antagónicos, Oriente y Occidente, el poder del Capitalismo Internacional contra el Oso Comunista –¿y a nosotros que sigue sin sonarnos este argumento?–. En este contexto, una Rusia herida por su falta de capacidad política, se encuentra dominada por un ferviente nacionalismo, surgido en las repúblicas, frente a una OTAN dispuesta a mantener su supremacía en el Globo. Nosotros, ya que nos pillaba por allí, hemos de hacernos a la idea de que tenemos entre las manos un instrumento de combate capaz de acabar con toda una división acorazada. Pero no sólo los tanques serán nuestros enemigos, distintos tipos de defensas antiaéreas, vehículos ligeros y piezas de artillería, sin olvidarnos de los helicópteros enemigos, se encargarán de hacernos frente y de poner a prueba nuestra habilidad y la fiabilidad de nuestro gatillo, que va a sudar lo suyo. En total, entre amigos y enemigos, el simulador dispone de 114 tipos diferentes de vehículos a los que destruir con alguna de las 85 armas disponibles en nuestro arsenal.

Un juego de helicópteros en el que podemos jugar sin necesidad de haber hecho un cursillo

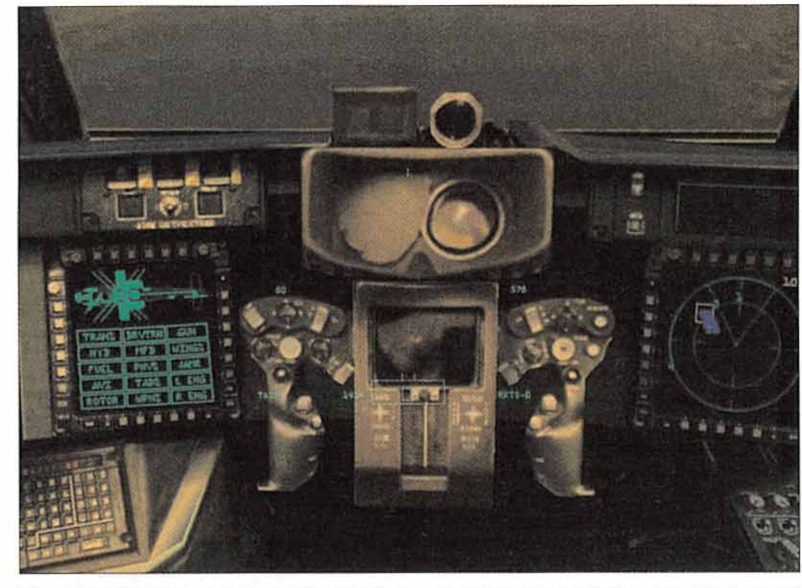


Entrar a jugar con «Gunship!» y empezar a batallar sin tregua para nuestro gatillo será una tarea bastante rápida, dejando de un lado toda la parafernalia del aprendizaje, aunque es del todo recomendable.

Por supuesto, aunque vivamos en un país del bloque occidental, no estamos obligados a defender sus intereses, por lo que también se


Podremos pilotar y disparar el helicóptero, o bien dejar el pilotaje al ordenador y ponernos a disparar.


Los efectos de luces, sin embargo, sí están bastante logrados, frente al resto de opciones gráficas.



«Gunship!» dispone de 114 tipos diferentes de vehículos a los que destruir con alguna de las 85 armas disponibles en nuestro arsenal



Tanto si somos partidarios de una facción como de otra, podremos elegir el bando que más nos guste, y pilotar los aparatos que cada uno de ellos poseen en la realidad.


Armado hasta los dientes, nuestro helicóptero será capaz de salvar al bando que representemos.


Los modelos de los helicópteros tienen cierta falta de polígonos para aumentar su calidad.

nos ofrece la posibilidad de emplear el poderoso helicóptero soviético Mil Mi-28 Havoc. Si por el contrario preferimos tomar partido del lado de la OTAN, podremos pilotar las versiones británica (Westland) o norteamericana (AH-64D) del Apache y del Eurocopter Tiger, fabricado por la siempre olvidada Europa –¿cuándo harán simuladores de máquinas construidas en nuestro Viejo Continente?, no son malos competidores de americanos y rusos...–. Según cuál sea el asiento que escojamos, el idioma en que nos hable el cañonero y nuestro mando aéreo será el del fabricante del aparato que pilotemos, aunque también se nos dará la misma información en forma texto subtitulado en inglés.

PRIORIDAD A LA ACCIÓN

Ya era hora de que alguien se diera cuenta de que muchas veces no es tan importante el realismo gráfico y la fidelidad del modelo, como la facilidad de uso. Nos encontramos esta vez con un nuevo simulador de helicópteros de la factoría Microprose pensado para los adictos a la acción rápida.

Por fin volvemos a tener entre las manos un juego de helicópteros en el que podemos jugar sin necesidad de haber hecho un cursillo previo de pilotaje, algo que agradecerán quienes instalan y empiezan a jugar antes de abrir la primera página del manual y todos aquellos que sólo quieren disparar sin tener que pasar por un duro curso teórico. De todos modos, en el menú de inicio se ofrece la posibilidad de dar un cursillo introductorio antes de empezar cualquier misión. Es muy recomendable la "asistencia" a esta clase, ya que resulta breve, conciso y muy útil el contenido teórico y práctico que ofrece. En él se nos explican los movimientos que se pueden realizar y con qué teclas, así como las armas de las que disponemos y su modo de empleo. No hay que preocuparse: con un joystick y 4 ó 5 teclas basta para tenerlo todo bajo control.

ARRANCAR Y DISPARAR

La característica más destacable de «Gunship!» es su facilidad de empleo. Esto no significa que tengamos pocas opciones, sino que podemos estar destruyendo tanques enemigos a los dos minutos de haber terminado la instalación. Sin duda, esto sacrifica la simulación pura, ya que aquí podemos manejar todo con muy pocos botones, pero es que hay mucha gente que no necesita un helicóptero "de verdad" para divertirse pegando unos tiros. Así que en este sim nos olvidamos de esas ►

Combate rápido

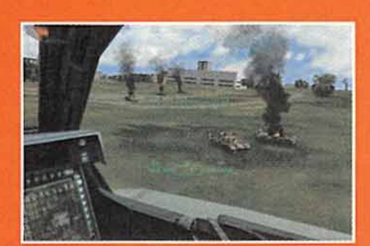




Las teclas son pocas en cantidad y de fácil manejo, desde el primer momento el helicóptero, cualquiera de ellos, es una plataforma con capacidad bélica altísima y con muchos y variados enemigos y con una inteligencia artificial en progreso según mejoremos nuestros niveles de juego. Así, cuando entremos en combate no será necesario aprendernos cientos de teclas para jugar –aunque sí están disponibles–, si no que con un joystick y unas pocas teclas podremos realizar todo el trabajo de destrucción de enemigos.

Vistas a ningún sitio





Además del escaso y repetitivo terreno y de la pobreza gráfica, otro defecto de este sim es la casi nula variedad de vistas disponibles, aunque entre ellas destacan las exteriores con instrumentación sobreimpresa por su facilidad para situar y gobernar al helicóptero a la vez que atacamos o nos defendemos, pero en general son pobres en realización y modelado y caen a niveles ínfimos en los interiores de cabina, con primeros planos muy "planos" e instrumentos más decorativos que operativos.





Lo compatible está de moda

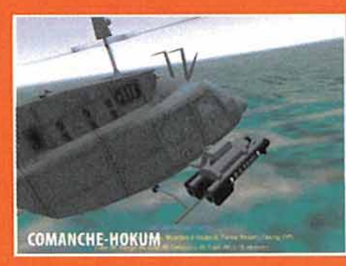

GUNSHIP!


TANK PLATOON!


TANK PLATOON!

Sí, parece que está de moda que últimamente los desarrolladores de software lúdico hagan sus productos pensando en la posibilidad de que funcione con otros que nada tienen que ver, salvo por la gente que los hace. Así, junto con productos de la talla de «Comanche vs Hokum», recién estrenado, que promete va a poderse jugar junto con «Apache-Havok», ambos títulos de Razorworks, los chicos de Microprose han dicho que «Gunship!» será totalmente compatible con su próximo producto simulador de tanques, «Tank Platoon!», un paso más hacia la simulación real y a la jugabilidad, permitiendo así que tanto los apasionados a los simuladores de helicópteros como los apasionados a los simuladores de tanques puedan medir sus fuerzas en dos juegos completamente diferentes.


APACHE-HAVOK

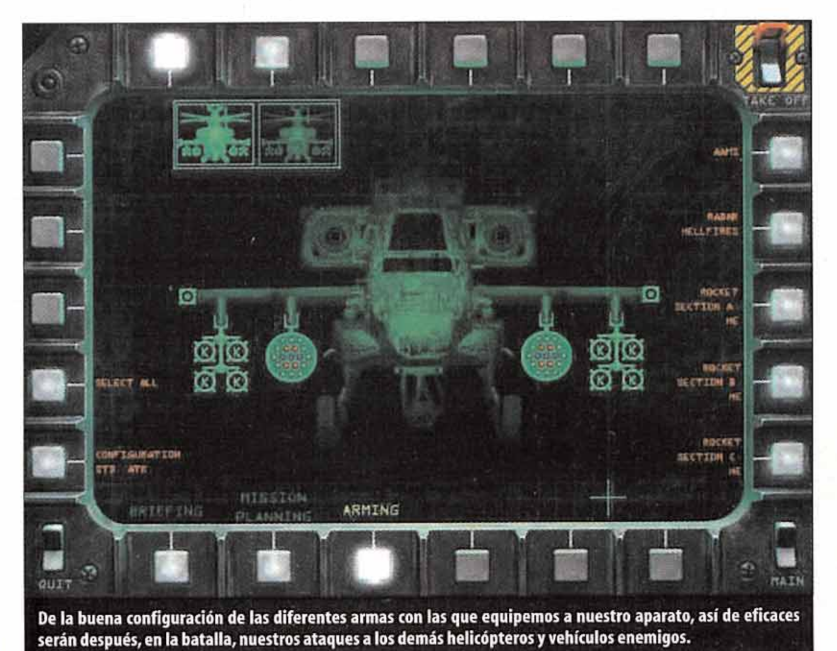

COMANCHE-HOKUM


En esta pantalla es donde se hará la configuración para entrar en combate.


A pesar de las pocas vistas de que dispondremos, algunas de ellas serán bastante impresionantes.



Parece que «Tank Platoon!» será compatible en modo multijugador con este activo simulador, lo que permitirá crear auténticas batallas aire/tierra



De la buena configuración de las diferentes armas con las que equipemos a nuestro aparato, así de eficaces serán después, en la batalla, nuestros ataques a los demás helicópteros y vehículos enemigos.



plantillas en las que se indica la importante función que cada una de las 103 teclas tiene, o de las variaciones que puede llegar a tener, y nos limitamos a volar y a disparar sin desesperarnos buscando una tecla en una hoja mientras somos acribillados sin piedad. Además de todo esto, si no nos apetece pilotar, simplemente ver cómo son alcanzados los tanques por nuestros cañonazos o por la puntería de los misiles, no hay problema, nos ponemos en el puesto de artillero y que pilote el ordenador, que nosotros ya nos encargamos del jaleo.

Un detalle importante de «Gunship!» es que la inteligencia artificial de nuestro compañero (piloto o artillero) es la misma que la de nuestros enemigos, factor que equilibra mucho los niveles de acción, pues si nuestro compañero es el famoso "Maverick", el que nos aparezca en la pantalla no será un blanco "asequible", y viceversa para el caso de los espabilados (que los hay). Es posible configurar esta IA a nuestro antojo para permitirnos aprender el manejo del helicóptero sin demasiados sobresaltos, pero su "capacidad" aumentará según vayamos avanzando en el juego y mejorando nuestra maña a los mandos y el gatillo. Gracias a esta opción podremos comprobar cuán mortíferos pueden llegar a ser los cañones antiaéreos y los misiles "Stinger". Elegir la posición de piloto no implica no disparar, caso en el que lo manejamos todo, pero el ser artillero sí nos exime de las tareas de pilotaje, aunque un básico apunta-dispara no viene nada mal. Un par posibilidades muy interesantes para los que estén empezando o prefieran sobre todo pegar tiros, es el disponer de blindaje indestructible y munición infinita, como opciones voluntarias, lo que unido a la opción de exagerar los impactos de nuestro armamento nos hará más fácil el terminar las misiones y el echar unas carcajadas poco amistosas.

UN SÓLO CAMPO DE BATALLA

Una de las cosas en las que más cortos se han quedado a la hora de diseñar este juego los chicos de Microprose es en el tema de escenarios. No es que estén mal realizados, pero las texturas no están al nivel de los últimos juegos de la competencia y los modelos tampoco son tan fieles como podrían, lo que se nota sobre todo en el interior de las cabinas, muy cortitas en vistas, en presencia y lecturas de instrumentos, aunque siempre sepamos las condiciones de vuelo –armamento disponible, combustible, situación propia y del enemigo, etc.–. Además, el hecho de que siempre estemos sobrevolando los mismos bosques de la Europa del Centro puede acabar resultando aburrido porque, aunque cambiemos las misiones, siempre seguimos viendo el mismo escenario de combate.

El que comentamos es un error que limita las posibilidades del juego bastante, pues al volar un helicóptero, su terreno de acción, en especial los de ataque al suelo y antitanque, está muy relacionado con las condiciones orográficas –tipo de terreno, presencia de árboles, lomas, ríos, etc.– y si después de varias partidas nos conocemos todos los escondites de memoria, ¿qué más da que ellos sean uno que cien?, siempre tendremos la cobertura garantizada y la emoción despistada. Las posibilidades que se nos ofrecen para cambiar de punto de vista también son escasas: sólo podremos ver la acción desde cuatro ángulos interiores diferentes, dos como artillero y otros dos como piloto, algunos más desde fuera, pero no muchos más.

JUGAR EN COMPAÑÍA

Como ya es habitual, existe la opción de multijugador en todas sus variantes, puerto serie, módem o conexión TCP/IP. Para utilizarla existen diversas misiones específicas gracias a las cuales podemos probar nuestra pericia frente a otros, bien como aliados o bien como enemigos. Pero para satisfacer a todos aquellos que prefieren derribar helicópteros en lugar de pilotarlos, se está preparando una sorpresa: parece que «Tank Platoon!» será compatible en modo multijugador con este activo simulador, lo que permitirá crear auténticas batallas aire/tierra, a las que sumar las ilimitadas que podremos generar con el editor de misiones incluido en el juego. A calentar muñeca y arriba con ese pájaro.

D. "Bucanero" C.

PC CD-ROM

Solo **1.990** PTAS.

DETHKARZ

FUTURISTIC 3D COMBAT RACING

¿Conseguirás llegar al final... entero?



- Modos Arcade, Campeonato, Contrarreloj y Multijugador;
- 4 entornos de carreras, con 3 pistas en cada uno de ellos;
- 12 coches seleccionables con características individuales de manejo, combate y carrera;
- Impresionantes líneas dinámicas en los coches y trazados de pista que permiten extraordinarias maniobras y saltos;
- 3 clases de carreras diferentes y coches ocultos que te permitirán jugar muchas veces experimentando siempre sensaciones nuevas;
- Soporte nativo para 3Dfx y Direct 3D.

Simulador de Conducción Futurista



Si te gusta la velocidad, prepárate para Dethkarz, un simulador de conducción futurista, que te da pistas del 3º milenio a espectaculares velocidades.

Pistas del 3º Milenio



Vas a necesitar los nervios de acero para el frenético ritmo de éstos coches equipados con láser, escudos de protección y misiles que te van a ayudar a pasar por encima de los peores desafíos.

Coches de alta velocidad equipados



Y si quieres compañía puedes jugar en red o a través de Internet pero...

Graficos 3D





¿Llegarás al final algún día?



www.gp2play.com

Ya a la venta por sólo

1.990 Ptas.

Disponible en los quioscos.



INFOGRAMES



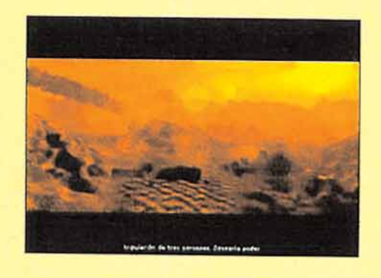
Melbourne House

Punto de Mira

- Compañía: **CREATIVE REALITY/ TAKE 2**
- Disponible: **PC**
- En preparación: **PLAYSTATION**
- Género: **AVENTURA**



Take 2 por fin tiene listo y acabado un ambicioso proyecto, «Martian Gothic Unification», que nos hace partícipes de la gran odisea de tres especialistas que, yendo en misión de exploración a una base colonial en Marte, descubren in situ cómo se ha desatado el más cruel de los infiernos de Dante, y todo ello entre sus murallas de plastiacero.



CPU: Pentium 266 MHz · **RAM:** 32 MB · **HD:** 450 MB · **Tarjeta 3D :** Sí (Direct3D) · **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	81
ADICCIÓN:	82

El que podamos controlar a tres personajes de forma simultánea le añade un toque de originalidad al desarrollo de la acción. A pesar de que las voces están en inglés, los textos han sido traducidos al castellano. La dificultad al enfrentarnos a los enemigos es demasiado elevada como para ser llevadera.

puntuación total **82**



Martian Gothic Unification

Cuando la soledad es necesaria

En el año once mil antes de Cristo, un enorme meteorito impacta en el casquete polar antártico, dando comienzo así a lo que sería, muchos siglos después, el comienzo de la conquista espacial por parte del hombre. Un grupo de científicos encuentra el meteorito descubriendo que en su interior hay fósiles de bacterias y que éste ha provenido del planeta rojo, Marte. Así, deciden financiar una misión a tan remoto lugar para construir una base colonial, llamada Vita 1, dentro de la que se pueda investigar si las condiciones allí existentes son favorables para la vida humana. Tras un año de continuas comunicaciones por parte del extenso equipo de biólogos, químicos, físicos, ingenieros y arquitectos, las comunicaciones cesan de forma radical. Dadas las extrañas circunstancias bajo la que la falta de comunicación se ha sucedido, el congreso decide mandar un pequeño grupo de exploración compuesto por tres especialistas, cuyas habilidades, se supone, deberían ser suficientes para desvelar los sucesos allí acaecidos. La frase final que puede escucharse en el último mensaje proveniente de la base, con un carácter de advertencia, aún resuena en las mentes de los miembros del equipo... "Permaneced solos para permanecer vivos".



La descontaminación será un paso obligado para los tres personajes principales.

Sin estar seguros de que puede significar, deciden adentrarse en la instalación preparados para encontrarse con cualquier cosa.

ESTILO DE GRANDES CLÁSICOS

Un escenario de carácter caótico, unos personajes en absoluto preparados para lo que se les avecina, sorpresas tras cada una de las esquinas, sustos por doquier, acción e investigación;

Los tubos de aspiración serán de gran utilidad para compartir objetos entre los tres protagonistas sin que tengan que entrar en contacto físico



Los cadáveres están repartidos por toda la base y en avanzado estado de descomposición.

estos ingredientes, sin duda, nos deberán resultar familiares pues son varios ya los títulos que bajo la etiqueta de Survival Horrors han gozado de gran aceptación entre el público general, por la cuidada elaboración de su argumento y las dosis de adrenalina que nos hace segregar a cada momento. Por parte de Capcom cabría recordar la serie de títulos «Resident Evil» cuyo número va "in creccendo" dada la tremenda aceptación –cada vez mayor, nos atreveríamos a decir– de que disfruta; «Silent Hill» sería, por otro lado, otro título sobresaliente, englobado dentro de este género y diseñado por Konami.

«Martian Gothic Unification» nos lleva a un futuro muy lejano, donde el enemigo es desconocido. Únicamente pueden descubrirse sus efectos a medida que avanzamos en nuestras investigaciones. Podremos ver cómo no sólo ha convertido en muertos vivientes a los colonos, sino que también ha realizado horribles mutaciones, creando seres imposibles de describir, pero cuya malignidad es solamente



El triángulo que aparece arriba a la derecha, nos indicará el personaje que estamos manejando.



Tendremos multitud de objetos para utilizar, siempre que encontremos el lugar adecuado.



Los sustos se repetirán cada dos por tres: podremos encontrar un zombi en el lugar más inesperado.



La mezcla de escenarios renderizados con gráficos tridimensionales da un aspecto espectacular a toda la aventura.

La munición es escasa, por lo que habrá que usarla cuando no haya más remedio



Una mujer ahorcada en el gimnasio. Tal vez lo hizo al enterarse de que había engordado tres kilos...

equiparable con su aspecto de pesadilla. A lo largo de nuestras pesquisas, que deberán hacerse de manera compensada con los tres personajes, pues no valdrá llevar a uno hasta el final mientras los demás quedan al principio sin problemas, encontraremos cientos de objetos de diferente índole que deberemos intercambiar gracias a los tubos de succión y nunca, de mano en mano, siguiendo la directriz principal de mantenerse alejados.
Armas, cartas con pistas, grabaciones de los colonos y, sobre todo, unas tarjetas de colores que abren las puertas cuya ranura coincida en cromía y que son las que verdaderamente nos abrirán el paso hacia la solución, serán algunos de los items existentes en la base Vita 1 que podrán encontrarse, bien dispersos por las estancias, bien en los cadáveres, siendo la adquisición de estos últimos una peligrosa acción, ya que más de uno reaccionará atacándonos con furia asesina.

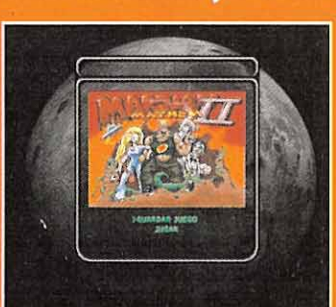
AMBIENTACIÓN DE PELÍCULA

La ambientación conseguida en «Martian Gothic» es impresionante, de película. La banda sonora inteligente, que varía según el tipo de acción que se esté desarrollando, ayudará con las percusiones a que nos asustemos más incluso que solamente con lo que hayamos podido ver en pantalla.
Efectos, como los disparos, los pasos en diferentes tipos de terreno, las puertas abriéndose y demás, se notan cuidados y trabajados al máximo. La mezcla de gráficos tridimensionales, usados para los personajes, cuya notable calidad de movimientos y su alto grado de detalle, les imbuye una brizna de vida con los gráficos renderizados de los escenarios, se ha vuelto un recurso muy típico dentro de las aventuras tridimensionales, porque no sólo se ahorran muchos requerimientos, sino que el resultado es más que satisfactorio y, en algunos casos, sorprendente.

El título que primero se nos viene a la mente por la espectacularidad conseguida es «Final Fantasy VIII» para PlayStation, todo un despliegue de medios que desemboca en un continuo abrir de boca, escena tras escena, y esto es, a grandes rasgos, lo que ocurrirá también con el título de Take 2.
La jugabilidad, que podría haber sido considerada como sobresaliente, pierde muchos enteros dada la tremenda dificultad existente a la hora de acabar con los enemigos. Quedarnos cerca de un zombi supondrá la muerte casi segura, pues nuestro personaje no empujará lo suficiente al enemigo como para darnos la posibilidad de alejarnos a una distancia de seguridad, con lo que estaremos destinados a un segundo mordisco mortal, sino a un tercero. Esto convertirá en un infierno los primeros compases de la aventura, donde ninguno de los personajes comienza con un arma en condiciones y solamente puede limitarse a esquivar, lo cual dista micras de lo imposible.
Hay que destacar que, aunque las voces están en inglés, los textos de menús y subtítulos han sido localizados al castellano.
A cada minuto que pasamos en el interior de la base colonial Vita 1, nos convencemos de que es un título imprescindible en cualquier juegoteca. «Martian Gothic Unification» no sólo ha contado con un grupo de guionistas que se merece un Oscar, sino que también ha sabido reunir a los especialistas informáticos perfectos para plasmar al cien por cien de fidelidad las líneas de texto sacadas por los primeros.

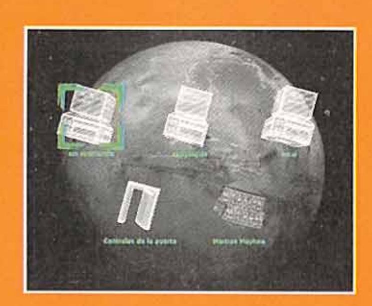
C.F.M.

Martian Mayhem 2



El peor juego del Universo conocido. Un título que se llevó en todas las cyberrevistas del siglo XXI notas incluso por debajo de cero y, sin embargo, se convirtió en el vicio de todos los colonos de Vita 1 cuando aún estaban con vida. Ahora se ha convertido en la pieza clave para guardar sus avances. Accediendo a la opción de los ordenadores, que se llama como el juego, podremos salvar hasta un máximo de dos partidas por ordenador.

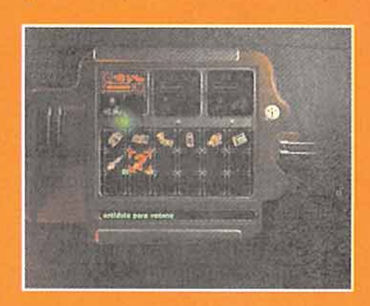
Los ordenadores de Vita 1



Se cuentan por decenas las unidades informáticas de la base Vita 1. Desde ordenadores generales que controlan algunos aspectos del funcionamiento de la base, hasta unidades personales a las que hay que acceder mediante una clave sonora que suele encontrarse en grabaciones de audio que los usuarios de estas terminales hicieron en vida. Dentro de ellas puede encontrarse siempre información de ámbito general, restringido y aquella existente en el disco local. También podemos echarnos una "partidita" al «Martian Mayhem 2», juego por el que se pirraban todos los colonos y que sin embargo es el peor juego del Universo.
En contados casos se podrán abrir puertas y activar o desactivar diferentes sistemas, pero para llevar a cabo estas acciones se requerirá en la práctica totalidad de los casos un password que descubriremos en nuestras pesquisas.

La consola personal

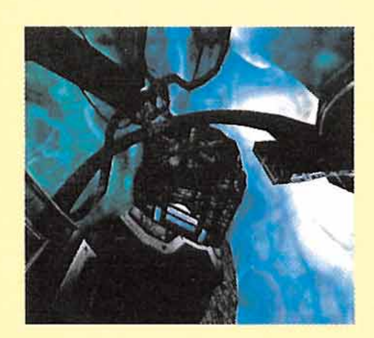




En esta consola veremos toda la información necesaria sobre los tres protagonistas: su salud, la hora que tienen, así como los objetos de que disponen en el inventario.
Cada vez que nos movamos con el cursor sobre uno de los objetos, en la parte superior izquierda aparecerán las diferentes acciones que pueden llevarse a cabo en ese momento con el mismo. Una vez encontremos un localizador de vida, se añadirá a la estructura del inventario cada vez que lo utilicemos, al igual que los tubos de aspiración repartidos por la base, lo que nos facilitará la acción no teniendo que entrar sucesivamente al inventario, sino teniéndolo todo de una sola vez.

Punto de Mira

- Compañía: **BIOWARE/ INTERPLAY**
- Disponible: **PC, DREAMCAST**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **ACCIÓN/AVENTURA**



Ese desarrollo que Bioware ha mantenido en secreto hasta el verano pasado, se ha materializado superando las expectativas que, partiendo de semejante primera parte, debían ser obligatoriamente elevadas. «MDK», uno de los más aclamados juegos de acción de todos los tiempos, supuso una revolución tanto por su particular y extravagante estética, como por su originalidad en juego que aún hoy no es fácil igualar.

CPU: Pentium 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 410 MB • **Tarjeta 3D :** Sí (Direct3D, OpenGL, 4 MB) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	86
ADICCIÓN:	95

Lo mejor, el estilo; la concepción del juego y el diseño artístico no se queda atrás; sencillo de entender y tremendamente adictivo al mismo tiempo. La resolución de algunas fases frente a enemigos finales entraña una dificultad extremada, quizá demasiado. Es una continuación muy evolucionada y sin embargo mantiene todo aquello que nos enamoró en la primera parte.

puntuación total **94**



MDK 2

Arte y pasión hechos juego

Nuestra fascinación por el desarrollo de «MDK 2» se debe en gran parte al espacio que separa las diferentes épocas de ambos títulos. Actualmente puede decirse que vivimos un tiempo de renacimiento en lo que atañe a juegos de acción y aventura, género para el cual la adopción de la tercera persona, que ya fue utilizada en el primer «MDK», parece ser definitiva. En el momento de su aparición, cuando el software de aceleración gráfica estaba aún en pañales, la combinación de un estilo de juego y estética, cuando menos original, y un nivel de optimización capaz de adelantarse a su época tuvieron como resultado una auténtica referencia para posteriores programas del género. Pero a lo largo de los años hemos visto como esta frescura ha ido desapareciendo en una especie de letargo donde sólo unos pocos títulos han pasado de manera destacada, aunque no han conseguido dar un salto comparable y mucho menos continuarse a si mismos con el acierto logrado en «MDK 2». Quizás el ejemplo más claro sea la serie «Tomb Raider». Sólo ahora, cuando están frente a nosotros maravillas como «Devil Inside» o «Messiah», el regreso de este título viene a confirmar el renacimiento de los juegos de arcade y aventura 3D. Algo que no viene motivado por la actual y más capaz tecnología aplicada al software de entretenimiento, sino por el regreso del énfasis en la originalidad, variedad y alta jugabilidad como elementos fundamentales. Este punto ha sido una de las preocupaciones más importantes por parte de Bioware, por un lado hacer de «MDK 2» una continuación con suficientes innovaciones para que lograsen hacerle claramente distinto de un mero disco de escenarios y, por otro, mantener el acertado y difícil estilo que caracterizó al primer «MDK» beneficiándose de las posibilidades de una máquina como Dreamcast o de la potencia de los PCs contemporáneos.

La diversidad en las fases va mucho más allá de la introducción de otros dos personajes con distintas características y equipo


Los gigantescos ventiladores que hacen volar a Kurt complican más la estructura de los escenarios.

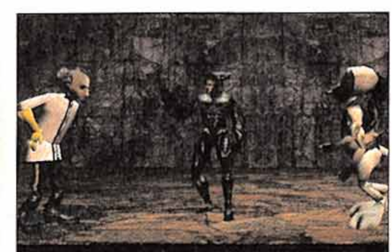

La muerte está a la vuelta; recordemos que MDK (Murder, dead and kill) no sugiere otra cosa.


La ambientación es uno de los mas importantes y cuidados aspectos de «MDK 2».

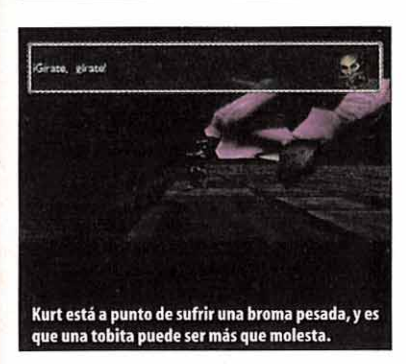

Esta nave que más bien parece una vieja estufa es el centro de operaciones de los tres héroes.

FASES Y MINIJUEGOS INTEGRADOS

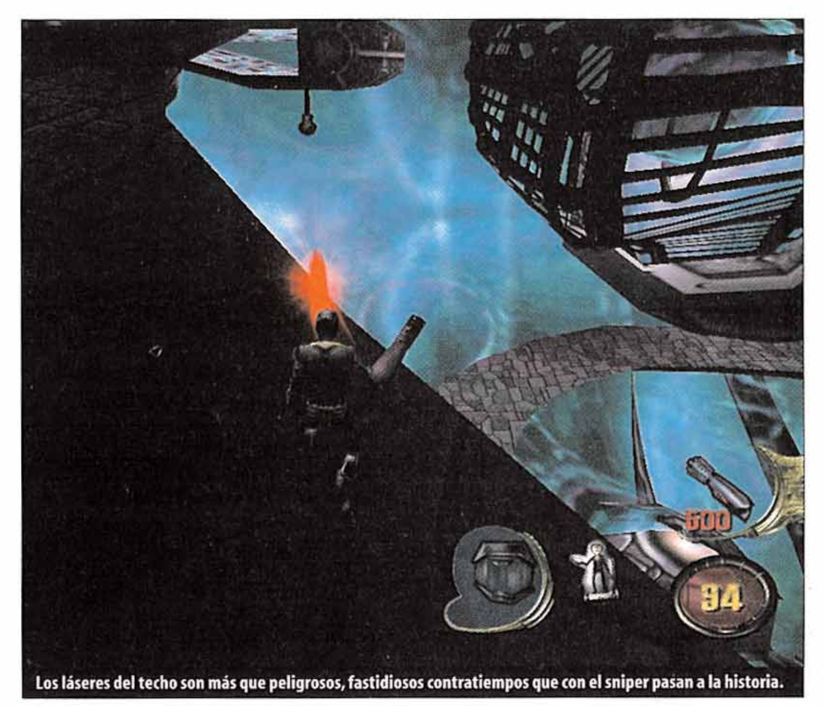
Manteniéndose fiel a si mismo y partiendo de un heredado y magistral universo, la estructura



Como en las mejores familias las discusiones pueden conllevar un disgusto y, en este caso, incluso un riesgo: el doctor y Max no se suelen pelear.



Kurt está a punto de sufrir una broma pesada, y es que una tobita puede ser más que molesta.



Los láseres del techo son más que peligrosos, fastidiosos contratiempos que con el sniper pasan a la historia.



Max iniciará la aventura a bordo de un cohete en el que tendrá que esquivar asteroides.

Aprende a utilizar todo lo que tengas a tu alcance, olvidándote de las normas que suelen limitar los entornos 3D



Hanz, es el primero de los grandes jefes con los que nos enfrentaremos.

del programa es básicamente la misma, pero encontramos una acentuada variedad en las posibilidades de juego. El guión viene dado con un marcado carácter de cómic donde, obviamente, Kurt Hectic es un elegante y poderoso protagonista, esta vez está apoyado por dos aliados que toman parte protagonista en el desarrollo de la acción: el brillante Dr. Fluke Hawkins y el increíble perro Max.

En determinados niveles, a lo largo de los nueve que componen la aventura, pasaremos a controlar uno de estos dos aliados alternativamente, aunque como es lógico Kurt seguirá ocupándonos mayor número de fases. Los tres deben enfrentarse con un extraño imperio de seres de lo más grotesco, cómico u horripilante según el caso, que aparecerán en gran número, más casi siempre un jefe que nos esperará al final de cada nivel, pero cada uno posee una personalidad y características bien distintas que intervienen incluso en la interfaz de control. El combate, con un audaz uso del armamento y de las características de cada personaje, es un requisito indispensable para avanzar. Pero continuamente también se plantean puzzles cuyo diseño es soberbio y está estrechamente relacionado con el citado uso de la equipación de cada personaje. Los espacios que encontremos requerirán una adaptación instantánea, ya que de su extensión y estructura puede tener que depender nuestra táctica para combatir.

Independientemente del diseño artístico de los niveles, su estructura y las diferentes fórmulas nos ofrecen muy variadas posibilidades de juego. En plena acción cada salto, casi cada gesto, puede significar la diferencia entre la vida o la muerte, y esto nos da una sensación de tensión continua, que percibimos a través de la capacidad de inmersión que tiene el entorno. No obstante, la mayor parte del juego se da en escenarios 3D en tercera persona, pero lo cierto es que más que hablar de fórmulas sería más adecuado decir que además en «MDK 2» podemos encontrar diversos "minijuegos" entrelazados entre determinadas fases. Estos suelen corresponder con transiciones en el guión o con la puesta en acción de un protagonista por otro. Por ejemplo, cuando Max entra por primera vez en escena tiene que pilotar un cohete espacial en un scroll 2D evitando estrellarse en un campo de asteroides hasta llegar a una base enemiga situada en el espacio.

ARTÍCULOS DE BROMA A LA CARTA

Pero la variedad también afecta al armamento, y los objetos útiles que se pondrán a nuestra disposición. Para Kurt aparte de señuelos inflables, granadas o dispositivos de camuflaje óptico, entre otras cosas, podremos acceder a diferente tipo de munición para el poderoso sniper, Max también tiene un poderoso arsenal que pueden utilizar simultáneamente con su seis patas y, por si esto fuera poco, el Dr. Fluke será capaz, gracias a su talento, de apañar determinados objetos imprescindibles para la resolución de una fase.

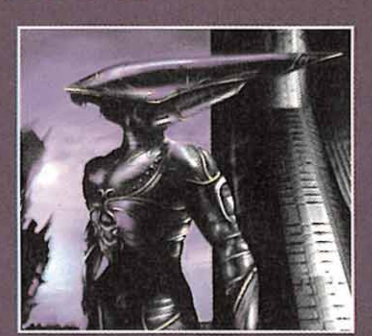
La dificultad es un aspecto cuidado, ya que no es probable que nos encontremos demasiado ►

Frente al espejo en Dreamcast



La versión de Dreamcast es prácticamente idéntica a la de PC, aunque en la consola el empleo del mando supone una mayor dificultad dado que es más difícil apuntar con la palanca analógica. Por lo demás, y salvo por las funciones lógicas de la tarjeta de memoria, el juego apenas mantiene diferencias de calidad gráfica y sonora. La consola es más que capaz de proporcionar una óptima fluidez sin escatimar detalle gráfico, aunque sí se aprecian algunas y muy pequeñas diferencias en la estructura de los modelos de los personajes. Es cierto, como ya demostró Shiny con el primer «MDK», que no realizar un juego magnífico no tiene por qué estar en proporción con los MHz y los megabytes de RAM; más bien se trata de aprovecharlos al máximo. El impacto visual en la máquina de Sega, al igual que en ordenadores compatibles, hace que los formidables escenarios cobren solidez.

Una banda de tres



KURT: Enfundado en un estilizado y elegante mono de algún supuesto material extremadamente resistente y elástico, Kurt Hectic tiene en su traje su mayor patrimonio. Es de hecho un arma en sí misma o la quintaesencia de la equipación de un soldado. El armamento está integrado dentro del traje y con sus sentidos funcionando fielmente a su voluntad. Kurt no es capaz de volar, pero posee de una especie de paracaídas desplegable con el que planea y que puede hacerle volar en la práctica si encuentra una corriente ascendente, como la que proporcionan los ventiladores.

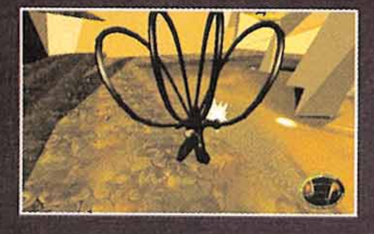


MAX: El increíble y evolucionado can de «MDK 2» es, desde luego, el mejor amigo que podemos desear si necesitamos protección. Max posee vida y voluntad propia, pero no funciona a base de pienso o restos del pollo, sino de una batería energética que puede necesitar recargar. Camina erguido en sus patas traseras, pero aún dispone de cuatro brazos más para portar armas que maneja con maestría y coordinación.



DR. FLUKE: El doctor, es un experto científico que sabe también dejar los tubos de ensayo y empuñar uno de sus letales artilugios. Además de ocuparse de dar importantes consejos a Kurt y a Max, intervendrá en fases cruciales sacándose de la manga los artefactos más inverosímiles.

Bioware, herederos de un valioso legado





Para hacer justicia a Bioware, hemos de resaltar que el recordado estilo artístico de «MDK» creado por los ahora componentes de Shiny y Planet Moon es una estupenda herencia para tomar como punto de partida en una continuación, pero esto supone también un gran reto, evidentemente, dado la gran calidad de su predecesor. Puede que a día de hoy «MDK 2» no sorprenda tanto como lo hizo en su época el original, pero creemos que el programa está mucho mejor resuelto y han sabido incorporar nuevas y atractivas características que le hacen superar a aquel.





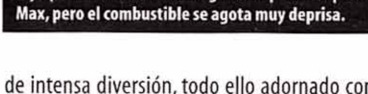
El humor es un ingrediente presente desde el primero hasta el último momento. Las secuencias cinemáticas son verdaderos gags, en los que se hace patente la estupenda traducción de «MDK 2»



El doctor es todo un arsenal de artilugios andante, capaz de apañar armamento con cuatro trastos.



El visor sniper situado en el caso de Kurt le permite realizar disparos de gran potencia y alta precisión.



El jetpack es uno de los artilugios más prácticos para Max, pero el combustible se agota muy deprisa.



Este muñeco es un señuelo que los enemigos no distinguirán fácilmente. Lo pudimos ver en «MDK».

tiempo atascados sin saber qué hacer. El juego requiere estar atento a cada detalle para detectar qué es lo que nos permitirá seguir avanzando, pero una vez lo sepamos es cuando empezará el verdadero desafío de ese nivel. Quizás hasta cierto punto ha sido exagerada, pero no hasta el límite de lo frustrante sino todo lo contrario. Descubrir la manera de acabar con uno de los jefes que nos esperan al final de un nivel y escapar con vida es muy estimulante para continuar en nuestro empeño. El resultado es un juego capaz de ofrecernos interminables horas de intensa diversión, todo ello adornado con una banda sonora rock que parece adaptarse como anillo al dedo al ritmo de la acción.

Por otra parte, la dificultad que citamos nada tiene que ver con el interfaz de control del personaje que es muy adecuada e intuitiva, aunque puede que necesitemos acostumbrarnos al principio. El control es, pues, sencillo y la disposición de la cámara es siempre perfecta evitando, si es necesario, que perdamos detalle de lo que tenemos enfrente del personaje que manejamos.

MÁS QUE UN LAVADO DE CARA

De nuevo, se ha omitido la incorporación de un modo multiusuario, pero esto no responde a una limitación técnica, sino más bien, y según sus creadores, a la búsqueda de una coherencia con el planteamiento del juego. Todo está dispuesto alrededor de un guión y de una estructura que quedaría rota o desvinculada al intentar integrar un modo de juego multiusuario, y chocaría con lo que se pretende ofrecer. Así, la introducción de un modo de juego multiusuario habría sido posible, aunque lo más seguro es que quedase demasiado al margen del planteamiento original del juego.

Haciendo una comparación más justa con sus contemporáneos, en «MDK 2» es evidente que en el apartado técnico tiene también poco o nada que envidiar. Puede que no digamos que está basado en el motor gráfico más brillante e innovador de la actualidad, pero tiene una gran capacidad en la representación de efectos realistas, como iluminación dinámica, sombreados, calidad de animación de los personajes, complejidad poligonal, etc., de manera que resalte aún más el tan buscado estilo artístico del juego en general. Sin pretender definir el estilo artístico del juego, lo que está claro es que es único y atractivo.

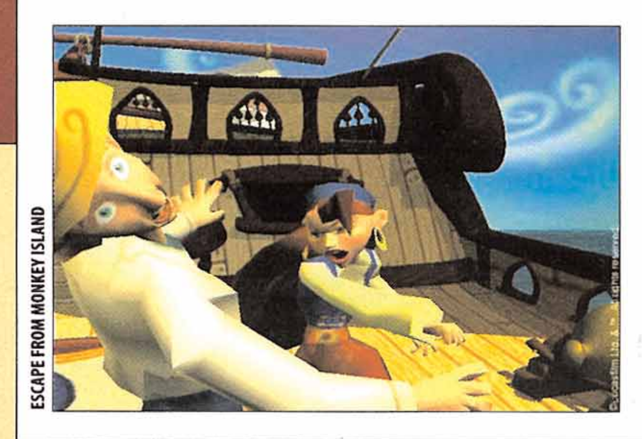
Llegados a este punto, se puede decir que a pesar de que «MDK 2» se mantiene fiel al concepto original de su predecesor, ofrece mucho más que éste y, en general, resulta un programa mucho más rico en sus posibilidades de juego y en el desarrollo de la acción. A pesar de que ha sido una compañía distinta a la responsable del primer proyecto, han sabido sintetizar y potenciar las cualidades puliéndolas con más precisión.

S.T.M.

AVENTURAS EN DVD: Ya están aquí



En los últimos meses, hemos dedicado buena parte de nuestro espacio a descubrir las decenas de aventuras que no han llegado a nuestro país, debido al nulo interés de las distribuidoras por publicar juegos que no les reportan inmensos beneficios económicos. Ante semejante panorama, me he llevado una gran sorpresa cuando he descubierto que algunas tiendas on line españolas están trayendo las mejores aventuras americanas, eso sí, en formato DVD-ROM. "DVD Go", por ejemplo, vende los títulos «Tex Murphy: Overseer», «Starship Titanic» y «Sherlock Holmes Consulting Detective» a precios muy reducidos, en www.dvdgo.com. Estas versiones DVD incluyen secuencias de vídeo con una calidad muy superior al formato CD, así como bandas sonoras de escándalo y sonido 3D multicanal.
«Tex Murphy: Overseer» es una de las mejores películas interactivas. Tex, un detective sin blanca –como todos–, es contratado por una bella mujer para investigar el asesinato de su padre, un famoso científico que, "aparentemente", se ha suicidado. Tras contemplar las inevitables secuencias de vídeo protagonizadas por actores de la talla de Michael York, el juego cambia a un entorno 3D en primera persona, con unos gráficos dignos de «Quake», pero con la interactividad de las aventuras gráficas.
«Starship Titanic», por su parte, es una propuesta del "gurú" del género Douglas Adams, creador de algunas de las aventuras de texto de los ochenta, como «The Hitchhikers Guide to the Galaxy». En esta ocasión, ha optado por los gráficos renderizados en primera persona para recrear una alocada aventura de ciencia-ficción que transcurre en el interior de la nave más grande del Universo: Starship Titanic. Desgraciadamente, la nave se estrella en la casa del protagonista, y éste tiene que vérselas con infinidad de robots desquiciados, antes de arreglar el estropicio.
Por último, «Sherlock Holmes Consulting Detective», es una película interactiva también jugable desde un lector DVD-Vídeo, sin necesidad de ordenador. El mítico detective debe resolver tres casos: "La Maldición de la Momia", "Las Asesinas Mitificadas" y "El Soldado de Plomo". Para ello, hay que colocar uno o dos objetos recopilados en las manos de Sherlock, antes de entablar una conversación, lo que desemboca en distintas secuencias de vídeo y acciones, según la elección. Aquellos que quieran probar algo distinto, encontrarán en estos títulos en DVD desafíos nunca vistos hasta el momento.


ESCAPE FROM MONKEY ISLAND


ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Ha Vuelto

Ha sido el programa más solicitado por todos los aventureros durante los últimos cuatro años. El pilar de un género y, de nuevo, su futuro estandarte. Refugio de piratas fantasmas, pero también de los sueños y fantasías de aquellos que conciben el ordenador como un instrumento para contar historias.
Hemos soportado más de doce meses de rumores, angustias y desmentidos. Ya podéis dormir tranquilos: «Monkey Island IV: Escape from Monkey Island» es una realidad.

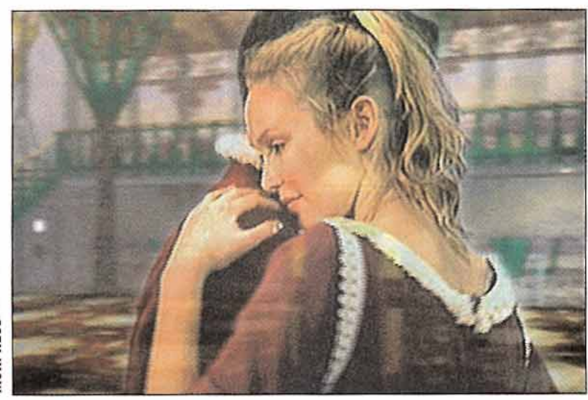
Hoy es un día muy importante para el género que los socios de El Club de la Aventura amamos y veneramos. La compañía más prestigiosa de este mundillo ha decidido publicar un nuevo capítulo de la saga más aclamada. No puede decirse que se trate de una sorpresa para los asiduos visitantes del Club, pues es algo que llevamos anunciando desde hace más de un año, aunque algunos nos tildasen de "poco realistas". El pasado 26 de abril, LucasArts confirmó la publicación del cuarto capítulo de la serie: «Escape from Monkey Island».
Todavía es muy poco lo que se conoce sobre el programa. Tan sólo se han mostrado algunas pantallas y una escueta nota de prensa, pero no dudéis que ampliaremos esta información durante los próximos meses. Tiempo vamos a tener para ello, pues aunque el juego está anunciado para este otoño, conociendo a LucasArts, podemos darnos con un canto en los dientes si está terminado para Navidad.
«Escape from Monkey Island» retoma la historia justo donde terminó la tercera parte. Guybrush Threepwood y la Gobernadora Marley, ya convertidos en marido y mujer, retornan de su luna de miel a la Isla Melee, y descubren que la gobernadora ha sido declarada muerta, su palacio demolido, y su puesto ocupado por el enigmático Charles L. Charles. Mientras la temperamental Marley organiza la campaña de reelección, Guybrush se sumergirá en una oscura historia de pillaje, vudú y misteriosos "artefactos protésicos" que amenazan con acabar con su recién estrenado matrimonio y, lo que es aún peor, con su vida...
Como puede observarse, LucasArts mantiene el argumento en el más absoluto de los secretos. No se conoce el hilo central de la historia, y las fotografías adjuntas tampoco desvelan si repetirán los antiguos personajes. Las únicas excepciones son la gobernadora Marley, que aún conserva su excelente gancho de derechas, y Stan, el antiguo vendedor de barcos/ataúdes/seguros, con un nuevo oficio. En la nota de prensa no se menciona al pirata fantasma LeChuck, pero basta meditar unos segundos para darse cuenta de que jugará un papel fundamental. Puesto que Chuck es un diminutivo de Charles, entonces L. Charles, es... ¡LeChuck! ¿Una campaña política entre el pirata y la gobernadora? La cosa puede dar mucho de sí...
Tal como se observa en las primeras pantallas ofrecidas, el juego será completamente en 3D, pero mantendrá unas curiosas texturas que simulan los graciosos decorados en 2D de la tercera parte. Teniendo en cuenta la costumbre de LucasArts cuando usa gráficos tridimensionales, la presencia de una tarjeta 3D será obligatoria. Según los primeros datos "extraoficiales", la interfaz será una versión mejorada de «Grim Fandango»: Guybrush localizará los objetos con la vista y, mediante las teclas correspondientes, podrá examinarlos, recogerlos y usarlos. LucasArts ha prometido "cientos de puzzles desafiantes y docenas de elaborados escenarios".
Tras la marcha de la mayor parte de los creadores de aventuras de la compañía, existía la duda de si el proyecto iba a ser realizado por algún grupo "novato". Afortunadamente, se ha apostado sobre seguro ofreciendo el timón a Michael J. Stemmle y Sean Clark, programadores de «Indiana Jones & the Fate of Atlantis», y diseñadores de «Sam & Max». Clark también trabajó en «The Dig», mientras que Steemle participó en «Rebel Assault II». La


ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



música estará a cargo, una vez más, del genial Michael Land.
La información desvelada todavía es muy poca, por lo que, a mi entender, es muy pronto para hacer valoraciones. En las próximas semanas, se ofrecerán nuevas pantallas, videos y, después del verano, la ansiada demo jugable. Mientras tanto, podéis enviar vuestra opinión sobre este nuevo capítulo a la dirección habitual, para ponerla en común con el resto de aventureros del Club.
Estamos ante el verdadero punto de inflexión del género. Ya no hay excusas, ni lamentos, ni oportunidades perdidas. En los últimos años, títulos como «Grim Fandango», «Discworld Noir» o «Gabriel Knight III» no han obtenido el éxito que, indudablemente, se merecen. En el primer caso, por su particular –aunque irresistible– ambientación; en el segundo, por el desinterés del público no aficionado al


MORPHEUS


MORPHEUS

género; y, en el tercero, por la aversión que muchos jugadores, incluso entre los propios aventureros, tienen a las aventuras de Sierra. «Escape from Monkey Island» no tendrá ninguna de estas trabas: LucasArts llama la atención de todo tipo de medios, incluso los ajenos al mundo de los videojuegos; se trata de una saga conocida hasta por los que nunca han jugado a una aventura; interesa al 100% de los aventureros; y, además, será en 3D, por lo que también contentará a los amantes de las últimas modas, a las distribuidoras, y a los medios publicitarios. Desde la época dorada del género, a principios de los noventa, ninguna otra aventura gráfica ha partido en una posición tan ventajosa para competir con los programas que más "se llevan". De su éxito o fracaso dependerá el futuro del género. Así de sencillo. Esperemos que LucasArts esté a la altura de las circunstancias.

AÚN HAY MÁS...

El anuncio de un nuevo «Monkey» ya debería dar por "bien aprovechada" cualquier reunión del Club. Pero nuestros espías son insaciables, y han obtenido nueva información sobre el proyecto secreto de Tim Schafer. Como todos sabéis, el creador de «Day of the Tentacle» abandonó hace un par de meses LucasArts para fundar su propia compañía. El primer informe de espionaje certifica que está trabajando en una aventura de ciencia-ficción en 3D con escenarios prerenderizados, al estilo de «Grim Fandango». Estará inspirada en las series televisivas de los años 60, como «Buck Roger» o «Flash Gordon», y será publicada por la propia LucasArts, dada la buena relación entre ambos.

¿No os parece suficiente? ¡Pues aún hay más! Resulta que, así, de la nada, nos ha surgido una nueva compañía que puede convertirse en el paladín de los aventureros gráficos. Se trata de Soap Bubble, de la mano de FX Interactive. Tras traernos el original «Traitors Gate», ahora está dispuesta a hacer lo mismo con «Morpheus», del que ya hablamos hace 20 meses, cuando apenas había salido de la mesa de diseño. Se trata de una prometedora aventura en primera persona con unos impresionantes gráficos renderizados, y un desarrollo similar a «Myst». Matthew Holmes, un aventurero, viaja al Ártico para buscar a su padre desaparecido. En su lugar se encuentra con una misteriosa nave varada entre los hielos, de nombre Herculania, que esconde numerosos secretos.

Dado que estará íntegramente doblada al castellano –textos y voces–, «Morpheus» será un título a tener en cuenta. Hablaremos más a fondo en breve, justo cuando se publique...ya falta poco.

MOMIAS Y GIGANTES

La amplia cobertura dedicada a la aventura más deseada del último lustro, nos ha impedido otorgar la palabra a un gran número de aficionados que nos han escrito. Tranquilos, que eso quedará solventado el mes que viene. Estad atentos, pues pronto retomaremos los debates que teníamos pendientes.

No podemos terminar la reunión, sin embargo, sin eliminar el estrés de algún aventurero. Pablo Neex está a punto de sufrir un ataque de nervios, ya que es incapaz de eliminar al gigante de hielo en «Fable». Se derretirá a tus pies si, en la cueva del ogro cercana al lugar donde acabaste con el ladrón, te escondes entre los arbustos y esperas a que el ogro se marche. Cuélate en la cueva por la grieta de la pared y recoge la llave de la almohada, que abrirá el cofre donde hay unas vasijas con aceite. Puedes utilizar estos recipientes como bombas incendiarias si se las lanzas al gigante de hielo tras encenderlas con la cerilla del soldado congelado, localizable en la cima del barranco cercano al castillo.

Cambiamos el frío hielo por el aplastante calor africano, aceptando el interesante desafío que nos propone Rogelio de la Fuente, de Albacete, atascado en «Egipto 1156 A.C.» Rogelio ha sido sometido a un examen por parte del jefe de los embalsamadores, pero no sabe cómo superarlo. Tan sólo tienes que colocar el ojo de Oudjat en la casilla superior izquierda, el nudo Tit en la casilla superior derecha, la columna pequeña en la inferior izquierda, y la columna Djed en la que queda. Por último, examina el sarcófago de la sala de objetos funerarios y utiliza el documento para completar la última prueba.

Será difícil superar este mes, en cuanto a buenísimas noticias se refiere, pero no os quepa la menor duda de que, en el próximo número, lo intentaremos. Todavía quedan algunas sorpresas escondidas en la manga de los programadores...

¡No faltéis a nuestra próxima cita!

El Gran Tarkilmar

Lenguas de trapo

El universo de las aventuras es un hervidero de rumores, pasiones y polémicas. "Lenguas de Trapo" recoge la información más jugosa directamente de los labios de los protagonistas –o de las cartas y e-mails que enviáis–, para que llegue a vuestros oídos sin intermediarios.

"Si «Simon the Sorcerer 3D» funciona bien, existen muchas posibilidades de que haya un futuro «Simon the Sorcerer IV»".

- Andrew Brazier, diseñador del programa.

"«Gabriel Knight III» es todo un juegazo y por su culpa voy a suspender el examen de biología de la semana que viene".

- José Salcines, de Colindres (Cantabria). Esperemos que tus padres no lean la revista...

"«Grim Fandango» debería haber vendido millones de copias. Sin embargo, pasó desapercibido entre los jugadores no aficionados al género, porque es un tipo de juego que no puedes explicar en un anuncio televisivo de 30 segundos. Eso se aplica a todas las aventuras".

- Vince Lee, diseñador de la serie «Rebel Assault».

"Mientras diseñábamos «Indiana Jones y la Última Cruzada», tuvimos una reunión con Steven Spielberg. Le preguntamos a Steven si Indy podía morir en el juego, y él no puso ninguna objeción. Cuando lo terminamos, Spielberg lo jugó hasta el final, pero tuvimos que proporcionarle algunas pistas..."

- David Fox, diseñador del programa.

La opinión de los expertos



¡Sorpresa, sorpresa! Tras varios meses sin novedades destacables, el impresionante «Gabriel Knight III» ha entrado como un huracán en ambos tops. A punto ha estado de desbancar a «Grim Fandango» en la lista de Las Mejores del Momento. Muchos aficionados que lo han probado piensan que es una de las mejores aventuras de la historia, pues también ha conseguido auparse hasta la quinta posición del Top 5. Sin duda, esto es un anticipo de lo que ocurrirá cuando se publiquen los deseados «Runaway», «Simon the Sorcerer 3D» y «Monkey Island IV». Ya falta poco...

Las mejores del momento

- Grim Fandango
- Gabriel Knight III
- The Curse of Monkey Island
- Discworld Noir
- Hollywood Monsters

TOP 5

- Broken Sword
- Monkey Island II
- Day of the Tentacle
- Monkey Island
- Gabriel Knight III

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Texeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

The Wheel of Time

PC

Introduce mediante la consola (que se activa pulsando la tecla equivalente a ~) cualquiera de los siguientes códigos:

God: Modo Dios
Amphibious: Respirar bajo el agua.
Allammo: Todas las armas y munición.
Ghost: Atravesar las paredes.
Fly: Modo Vuelo.
Walk: Modo andar.
behindview 1: Ves al personaje desde detrás.
behindview 0: Visión Normal.
playersonly: Congelar el tiempo, teclea de nuevo para descongelar.
invisible 1: Te hace invisible.
invisible 0: Te hace de nuevo visible.
killall [class]: Mata todos los personajes del tipo [class].
killpawns: Mata a todos los monstruos.
say [message]: Manda el mensaje indicado a otros jugadores.
slomo #: Hace que la velocidad sea # (1.0 es la normal).
summon [class]: Hace aparecer a un personaje del tipo [class].
switchcooplevel [new level]: El servidor te manda al nivel indicado en modo de juego cooperativo.
switchlevel [new level]: Te envía al nuevo nivel indicado.

PC Atletismo 2000



Más trucos para este magnífico y original título de Dinamic. Teclea rápidamente alguna de las siguientes palabras en el menú principal del juego:

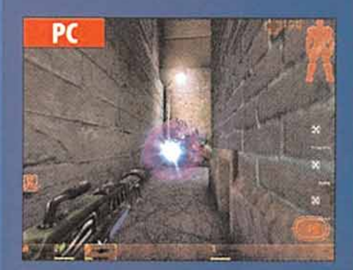
AJO: Hará que los atletas sean todos cabezones.
BARBAS: Para evitar el efecto contrario: atletas con cabeza reducida.
CHOCHONA: Hay un canversión de cerditos en vez de atletas.
GORILA: Hace que el ordenador juegue peor.
PETE: Abre todas las pruebas para que las disfrutemos.

Unreal Tournament

Este es un truco para tener una skin nueva en «Unreal Tournament»: Añande esto al final (o en cualquier otra parte) del user.ini, en el directorio system dentro del directorio «Unreal Tournament» (no olvides hacer una copia de seguridad del fichero primero):

[Botpack.Ladder]
HasBeatenGame=True

Así tendrás una skin llamada xan que es un robot muy gracioso.



Madden NFL 2000



Una vez termine la Madden Challenge, podrás introducir los códigos:

firsits: Primeras oportunidades de 20 yardas.
painful: Heridas incrementadas.
nopicks: No hay intercepciones.
qbintheclub: Pases perfectos.
quarkandstar: Grandes jugadores contra pequeños.
wildwest: Estadio de Dodge City.
cowboys: Equipo de Marshalla.
mojo: Equipo de los 60.
sideburns: Equipo de los 70.
killerjoke: Equipo de payasos.

Interstate 82

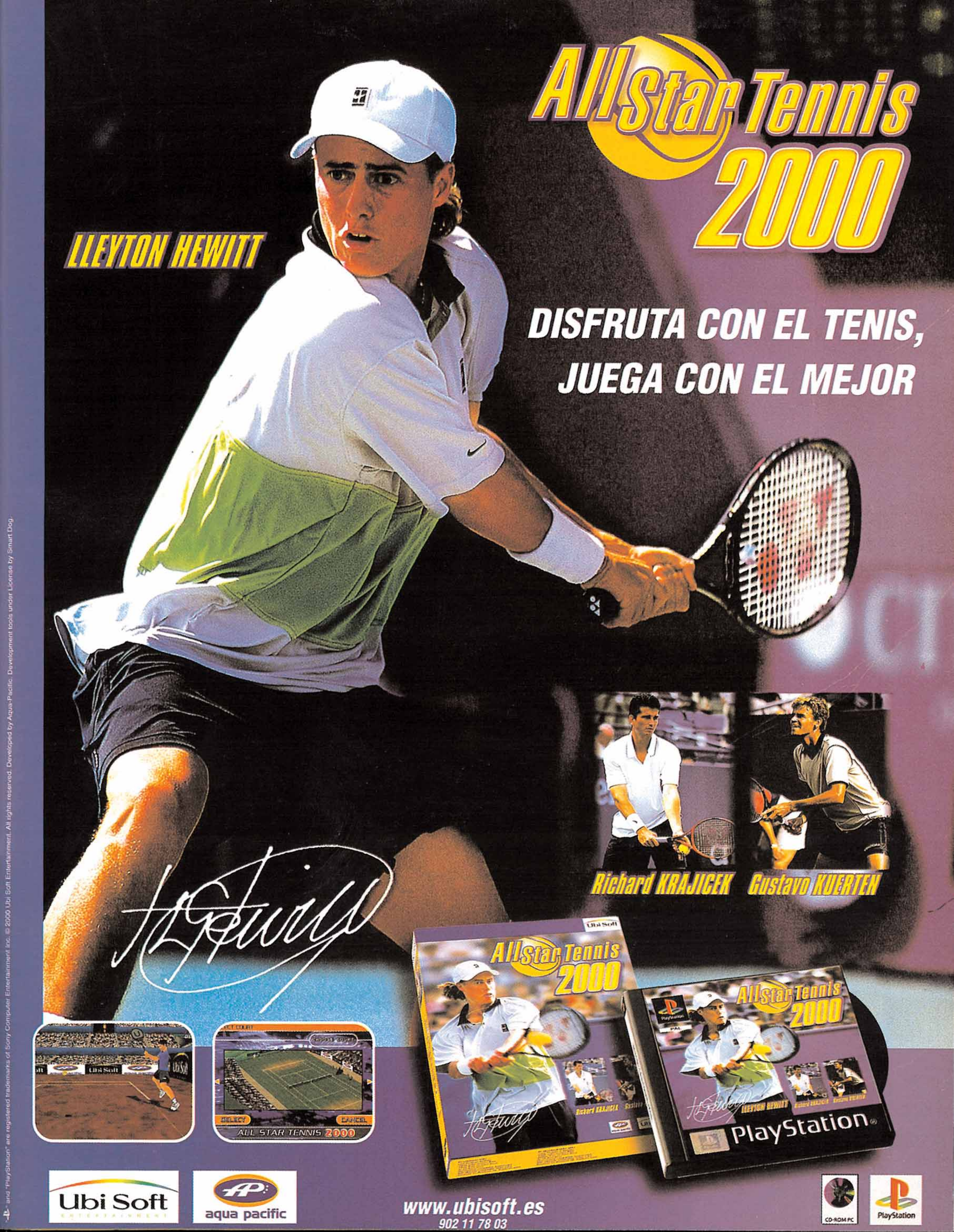


Una vez dentro del juego, pulsa la tecla ESC y escribe los siguientes códigos para obtener las ventajas asociadas:

KISS: Destruye el objetivo seleccionado.
LOVE: Destruye todos los enemigos señalados en el radar.
CUDDLE: Modo Dios.
HUGS: Modo Dios para todos los vehículos amigos.
CARESS: Munición al completo.
IMLAME: Ganar la misión.
SYRUP: Congela la IA de los vehículos.
MRFREEZE: La IA se congela durante un tiempo.
NUKEME: Suicidio.

GANADORES DE JUNIO DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

Las siguientes personas han sido las ganadoras de una camiseta cada uno de este mes por haber enviado un truco válido para la revista: Aitor Ballonga, Guillermo Darriba, Jonathan Búrdalo y Miguel Esteruelas.
Recordad que para enviar vuestros trucos es necesario que hayan salido en la sección de Punto de Mira, pero que no hayan sido publicados en esta sección. Acordáos, también, de incluir vuestra dirección completa.



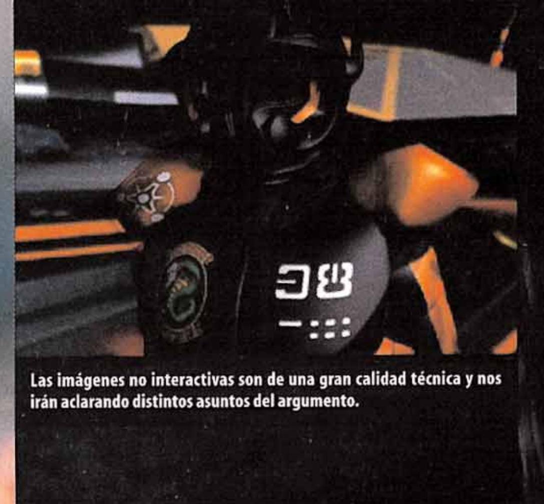
All Star Tennis 2000
LLEYTON HEWITT
DISFRUTA CON EL TENIS,
JUEGA CON EL MEJOR
Richard KRAJICEK
Gustavo KUERTEN
SELECT
CANCEL
ALL STAR TENNIS 2000
Ubi Soft
PlayStation
Ubi Soft
aqua pacific
www.ubisoft.es
902 11 78 03
CD-ROM PC
PlayStation



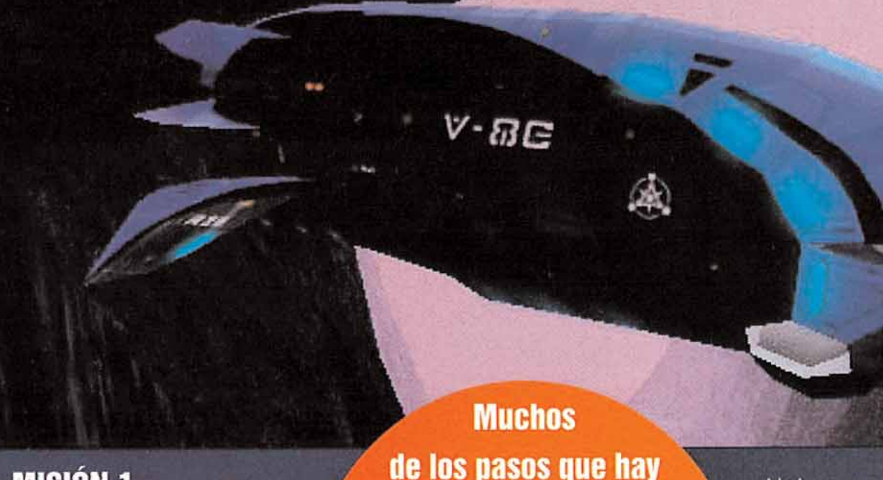
Battlezone II

En este patas arriba encontraréis toda la información precisa para poder terminar con éxito este difícil «Battlezone II», y salir indemne de los ataques alienígenas en el papel de los ISDF. Los objetivos de cada misión podrán conseguirse de maneras diferentes, y tendremos que realizar algunas acciones antes de que ocurran otras.

Guerra entre dos mundos



Las imágenes no interactivas son de una gran calidad técnica y nos irán aclarando distintos asuntos del argumento.



Muchos de los pasos que hay que seguir en cada misión vendrán dados por órdenes, pero otros muchos dependerán de las acciones que realicemos en cada momento

MISIÓN 1

Lo primero es permanecer al lado del comandante y seguir sus instrucciones, sin separaros de él, vaya a donde vaya. Eliminad al guardián Scion que os encontraréis y os moveréis rápido. Llegaréis a la base donde tendréis que buscar el edificio que sirve de comunicación con los búnker (para examinar cada edificio situad el objetivo sobre él y pulsad "I"). Meteos en él tan pronto como lo encontréis, y encontraréis al Mayor Manson. Después de la conversación, seguid a Shabayev para enfrentaros a tropas de Sciones. Estáos atentos a Rojo Uno, ya que precisará de ayuda. El camión de servicio reparará los daños. Hay que seguirle para protegerle de los ataques y no os separéis de él hasta que llegue a la base.

MISIÓN 2

Hay que seguir a Shabayev. Encontraréis tropas de Sciones y un constructor. Hay que destruirlo y proteger el camión de reparaciones del ataque de las tropas enemigas. Seguid al camión hasta su destino destruyendo todo lo que se ponga en su camino. Después, volved al lugar donde se encuentra Shabayev y protegedla de los ataques hasta que entre en la base y construya el generador.

MISIÓN 3

Ahora hay que dirigirse hacia los túneles y destrozar la nave que está intentando llevarse el equipo de los ISDF. Salid fuera y metéos en el búnker. Id a la terminal y encontrad a Rojo Uno. Presionad la tecla N y montaos en el Scout. Hay que volver donde destruisteis la nave anterior, ya que volverán a aparecer allí dos naves más y dos Scouts. Primero, eliminad las naves. Regresad a la base principal para quitar de en medio a todos los enemigos a la vista y retornad hacia donde se encuentra el equipo para eliminar por fin a la última tropa de enemigos.

MISIÓN 4

Tendréis que proteger a los basureros (Scavengers) de los ataques Sciones. Desplegad los dos primeros Rattlers en cada lado del basurero, poned los dos siguientes cerca del reciclador, en la cara que da a la Scrap Pool. Eliminad los Scouts enemigos que intentarán destruir el basurero y el reciclador. Id a la armería y coged el rifle que encontraréis y dirigíos al punto que Braddock os ha señalado. Corred al búnker de comunicaciones y esperad a las tropas enemigas. Usad el zoom del rifle para disparar a la cabina de la nave enemiga. Ahora deberéis eliminar a los demás y utilizar la nave que antes disparasteis para regresar a su base.

MISIÓN 5

Hay que pegarse a Shabayev. Mientras registra el perímetro, protege la base de cualquier ataque enemigo, teniendo mucho cuidado con que vuestros disparos no dañen a vuestro propio equipo. Crea basureros y depositalos en los estanques de chatarra (las piscinas de recursos). Crea cuatro Scouts para acompañaros y posicionaos entre el reciclador y los dos estanques. Seguid a Manson para protegerle hasta que lleguéis al teleportal, donde tendréis que eliminar a dos Sciones. Situad los explosivos en la estructura del teleportal y largaos de allí muy deprisa.

MISIÓN 6

Eliminad a todos las tropas que veáis, moveos con vuestro compañero hacia el extractor Scion y destruidlo. Hay que construir ahora algunas defensas con el constructor y un búnker para la energía, mientras vigiláis que no se acerque ningún enemigo, construyendo todo tan cerca como podáis de la base. Usad el Bomber disponible en conjunción con todas las nuevas fuerzas que hayáis creado para eliminar la base Scion situada al Oeste del estanque de chatarra.

MISIÓN 7

Desplegad el reciclador, construid un basurero y llevadlo al montón de chatarra rápidamente. Ahora hay que construir un segundo basurero y ocupar el nuevo estanque situado cerca del primero. Empezad a construir la base asegurándoos de que la protegéis como es debido. Seguid a Shabayev eliminando a todo lo que se mueva y meteos en el edificio para terminar.

MISIÓN 8

Evitad a las tropas enemigas, que no os vean, al igual que con los bichos que parecen dinosaurios (no es recomendable tener una discusión con ellos). Encarad el Este desde el pantano y luego id hacia el Noroeste. Si tenéis oportunidad, coged todos los power-ups que podáis. Encarad el Oeste en el siguiente pantano y luego el Sur. Esperad a que pasen todas las tropas enemigas, y corred hacia el siguiente pantano hacia el Oeste. Aunque os ataquen, hay que seguir corriendo hasta llegar al objetivo.

MISIÓN 9

Moveos junto con los otros compañeros cuidando que el camión de servicio vaya con vosotros y protegiéndole de los enemigos que salen al paso mientras que vais creando refuerzos en la factoría. Id hacia el Sur, momento en el que parecerán varias tropas enemigas. La mejor forma de acabar con ellas es a distancia con el rifle, pero con un poco de suerte se puede acabar con ellos a lo Rambo. Dirigíos al valle hacia el Este y destruid el constructor lo antes posible, para después ocupaos de los Sciones. Ordenad al APC que vaya a la base enemiga a la vez que la atacas. Después dirígete hacia el norte para encontrarte con Shabayev.



Trucos para los más impacientes

Todos los códigos se consiguen introduciendo a través de la consola que se obtiene pulsando a la vez Control y la tilde (~). Aquí introduciremos los siguientes códigos para obtener las ventajas asociadas:
game.cheat bzbody: Escudos ilimitados.
game.cheat bzfree: Pilotos y recursos ilimitados.
game.cheat bzradar: Mapa completo.
game.cheat bztnt: Munición ilimitada.



Los recicladores serán imprescindibles para poder explorar los distintos territorios en los que tendremos que desenvolvernos en las misiones

MISIÓN 10

Desplegad el reciclador y construid basureros. Mandad al primero a que investigue y descubrirá una pool. moveos hacia la pool, desplegad el basurero e iros hacia el Sur para encontrar otra pool y otra más hacia el Este (en total debéis encontrar tres). Ha llegado la hora que que empecéis a disponer vuestras defensas, sobre todo al lado del gran arco en la tercera pool, así que debéis construir refuerzos y llevarlos al arco. Pronto aparecerá un convoy enemigo que contiene un reciclador. Debéis eliminarlos y dejar señalado un punto de navegación donde os indique Braddock. Localizad ahora el transmisor y luego seguid las indicaciones de Braddock para llegar a una nueva zona y terminar la misión.

MISIÓN 11

Eliminad la nave en la que llegáis con una carga de explosivos (alejaros lo más posible). Al Norte hallaréis un reciclador. Manda al reciclador que os siga de cerca en el hielo (moveos sobre la zona oscura, es más gruesa). Una vez que el reciclador os indique que tiene vía libre para establecer un punto de navegación, hay que dejarle ir, pero siempre protegiéndole de los ataques. Ahora es el momento de empezar a construir una pequeña base. Poned algunos basureros entre los dos puntos de navegación indicados (donde se encuentra el reciclador y la torre Scion). Construid algunos vehículos de asalto y mandadlos contra las torres del segundo punto de navegación, mientras os ocupáis de los enemigos que intentarán deteneros. La misión termina cuando destruyáis todas las torres.

MISIÓN 12

Saltad rápidamente al Sabre y aniquilad todo lo que se mueva sin perder de vista al reciclador para que no se pierda por ahí. Recoged los basureros que hay dispersos y llevadlos a la zona de entrenamiento. Ahora hay que utilizar los basureros para que trabajen cerca de los montones de chatarra, construir una base de defensa y comenzar a construir refuerzos móviles –imprescindibles las máquinas pesados para asaltar la base–. Dirigíos hacia el Oeste y eliminad una torreta enemiga situada cerca de una scrap pool, y preocupaos enseguida de aniquilar al Titán, ya que puede ser un problema. Cerca está el generador de energía, guardado celosamente por varias tropas enemigas. Atacad a los guardias primero, y después del resto ordenando activar el generador y eliminando la máquina Scion de guerra, terminando así la misión.

MISIÓN 13

Deberéis esperar al transporte para poder salir y explorar la zona por el Sur. Braddock os dirá que os encontréis con él con un reciclador en el Este o Sureste. Desde allí, hay que construir la base donde esté un campo de chatarra cercana. Una vez hecho esto, concentraos en atacar la base Scion. Regresad sobre vuestros pasos, hacia el Noroeste, y metéos en la torre armada que está en una esquina de la base enemiga. Eliminad los suministradores de energía y después todos los edificios uno por uno, y todo lo que se os ponga por delante, ya que no tendréis muchos problemas.

MISIÓN 14

Hacia el Norte hay unos montones de chatarra; desplegad el reciclador y empieza a utilizar los basureros. Ahora eliminad el asaltador Scion que está al lado del punto de navegación. Si elimináis sólo al piloto, ordenando a la máquina que vaya a la base, los enemigos no os atacarán, pero esto es algo muy difícil de conseguir. La opción más recomendable es llevarla a un lugar seguro y construir un perímetro defensivo lo suficientemente seguro para resistir los duros ataques enemigos sin vuestra intervención. concentraos, pues, en construir la base con especial atención en crear varias unidades de asalto. Debéis conseguir deshabilitar la base Scion lo más pronto posible para poder llevar sin problemas la máquina a vuestra base. Id con Braddock para terminar la misión (**Nota:** Si seguís a Shabayev, podréis jugar las campañas Scion, aunque podréis retomar en cualquier momento las misiones ISDF).

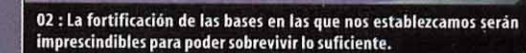
MISIÓN 15

Tenéis un pequeño pero poderoso grupo de vehículos, los cuales tendréis que aprovechar muy bien, sin olvidar la utilidad del camión de servicio para reparar vuestras unidades. Id hacia el Norte a la base AAN. Eliminad la torre armada con vuestra artillería y cuando lleguéis a la base AAN, eliminad todas las torres del perímetro. Manson y sus tropas restantes os atacarán. El grupo más hacia el Sur contiene los tanques de asalto de Manson. Eliminadlos y la misión habrá terminado.

MISIÓN 16

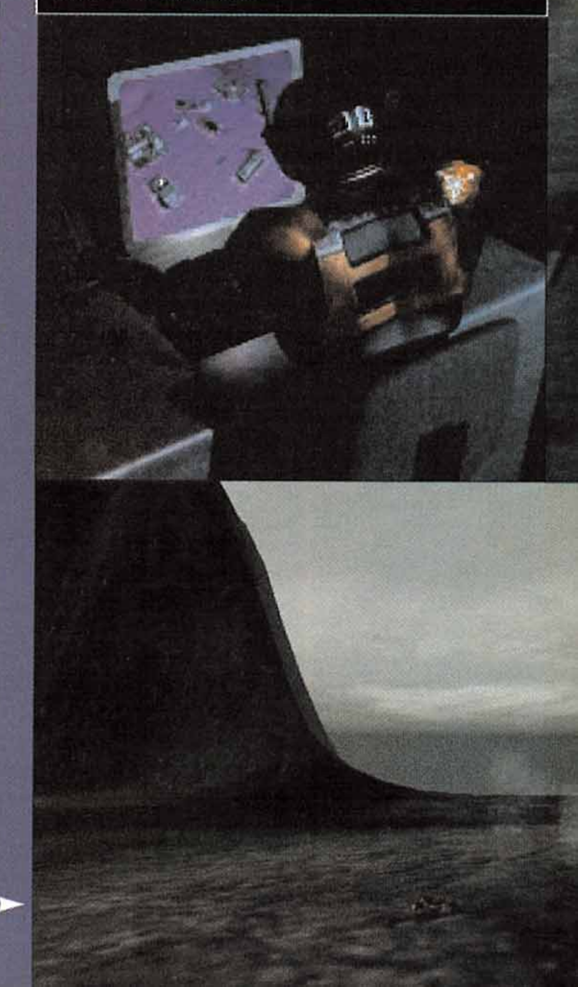
Desplegad el reciclador en los dos montones de chatarra que hay en el Noreste. Utilizad los tanques como defensa temporal hasta que construyáis más defensas. Hay que comenzar construyendo unidades de ataque ligeras, salir de la base y dirigirse ►

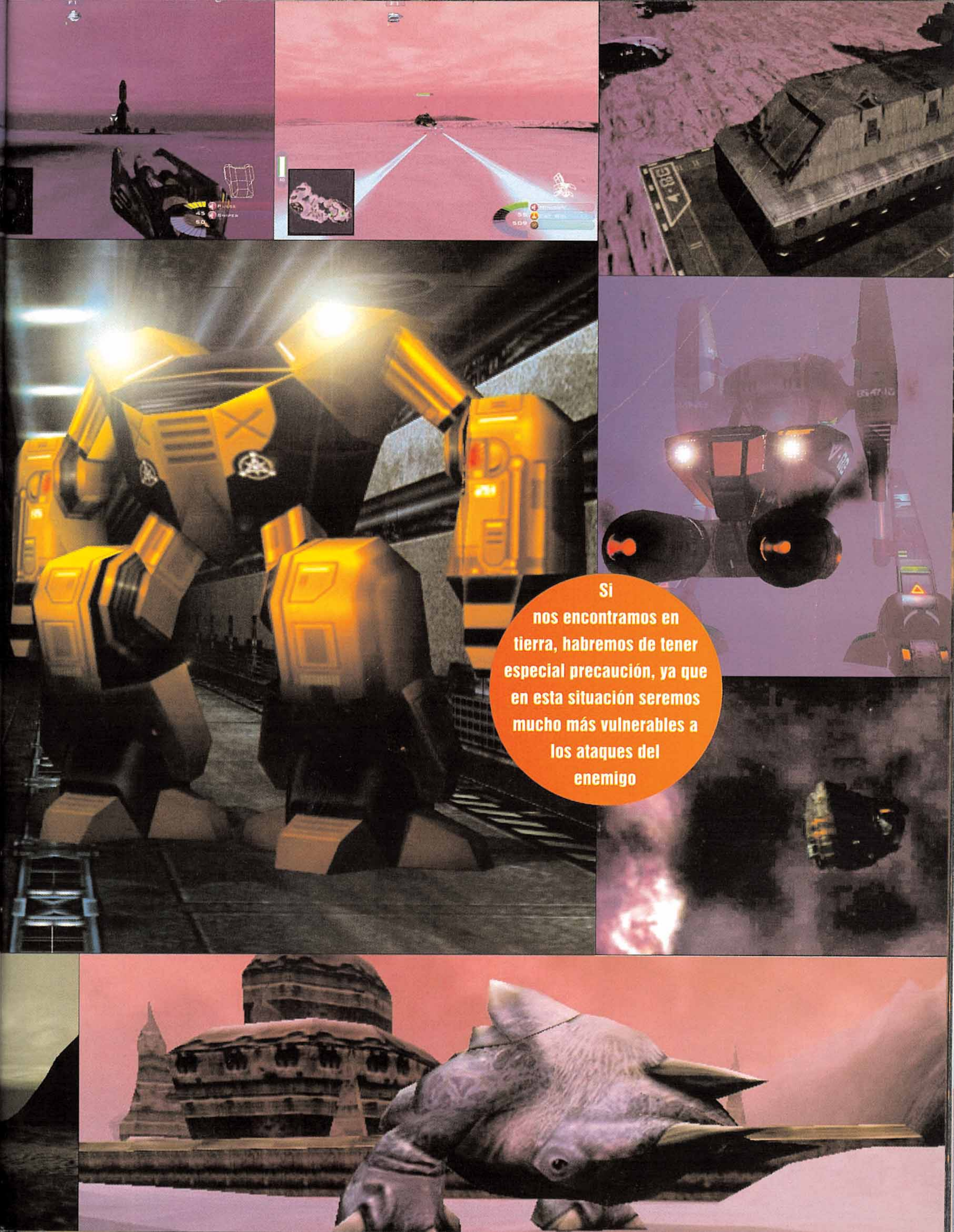
02 : La fortificación de las bases en las que nos establezcamos serán imprescindibles para poder sobrevivir lo suficiente.



03: Los ataques enemigos se caracterizarán por su rapidez y efectividad.

04 : Este es el aspecto de una base estándar con los elementos más básicos, como recicladores, etc.





Si nos encontramos en tierra, habremos de tener especial precaución, ya que en esta situación seremos mucho más vulnerables a los ataques del enemigo

LOS VEHÍCULOS DE LA GUERRA

El conocimiento de las posibilidades y las limitaciones de las naves que podremos utilizar será fundamental para llevar a buen puerto nuestra campaña. He aquí una breve descripción de cada uno de ellos.

VEHÍCULOS ISDF

APC: Es una plataforma flotante la cual tiene la función de desplegar tropas en el sitio n el que la indiquemos, generalmente alejado de la línea de tiro ya que son muy débiles.

LIBERATOR BOMBER: Muy importantes para el ataque aéreo; pueden atacar tanto a larga como a corta distancia y son difíciles de derribar y rápidos, pero su armamento sólo son bombas.



SCOUT THUNDERBOLT_
Imprescindible para rastrear el terreno, ya que es rápido y ágil y puede defenderse por sí sólo.



AVENGER MISSILE SCOUT:
No es demasiado rápido, pero es ideal para defender bases usando sus poderosos misiles.



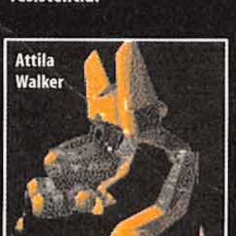
JACKAL MORTAR BIKE:
Lo más común es usar este vehículo en ataques contra bases enemigas pero puede utilizarse en general para tacar cualquier tipo de estructura desde una posición alejada. Rápida y autosuficiente.



SENTINEL ASSAULT TANK:
Una de las joyas de la corona de nuestras tropas. Es muy lento, pero tiene a su favor un armamento capaz de asustar a cualquiera, siendo ideal para el ataque a bases.



SABRE TANK:
Puede que sea uno de los vehículos más versátiles de todo el juego gracias a que está muy bien armado y tiene una más que aceptable resistencia.



ATTILA WALKER:
Muy parecido al Sentinel Assault Tank; tiene una función muy defensiva y son bastante caros de construir, al igual que lentos, pero son muy consistentes.



RATTLER TURRET:
Son la forma más económica y sencilla de crear una línea defensiva con garantías de éxito. Aunque son bastante lentas, si se disponen en grupo más o menos numeroso y bien son mortales.



GRIFFIN ROCKET TANK:
Esto enormes bichos son el complemento ideal para las torretas, apoyándose mutuamente, aunque también pueden ser utilizadas con las tropas de asalto. Son pesados y bastante lentos, pero a cambio poseen un fuerte arsenal armamentístico que les hace temibles.



05 : La base enemiga será muy difícil de batir, ya que tiene un potencial de tiro impresionante.

06: Éste es el aspecto que tiene un Scout enemigo. No hay que fiarse de su apariencia; es más fiero de lo que puede parecer en un primer momento.

VEHÍCULOS SCION



SCOUT:
Son muy parecidos a los Thunderbolt de las fuerzas ISDF con una gran velocidad y un gran alcance de radar. Si lo equipamos con un escudo de defensa y un cañón puede sernos de una gran utilidad, aunque no es demasiado contundente si no va en grupo.



GUARDIAN:
Muy parecidas a las torretas móviles de ISDF, excepto que son un poco más rápidas y con un poco más de armamento. Ideales para crear un perímetro de defensa en grupo.



SENTRY:
Unidad ligera muy contundente. Posee escudo y armamento propio, aunque no es espectacular. Unidos en grupo pueden ser mortíferos.



TITAN:
Hay que usarlo como arma de asalto, ya que su armamento es pesado y la mayoría de las unidades enemigas huirán , excepto la unidad ISDF Attila que irá a su encuentro.



WARRIOR:
El Warrior es un poco lento en cuanto a movimientos se refiere, aunque no va mal armado. Es aconsejable utilizarlo en el ataque a grandes unidades o preferiblemente estructuras.



MAULER:
Lo más característico de esta plataforma es su combinación bastante equilibrada entre armamento, defensa y velocidad, por lo que se puede decir que es una de las bazas más importantes de los Sciones.



LANCER:
Es una plataforma de misiles muy rápida, pero hay que tener cuidado con los ataques que sufre, ya que no tiene una gran capacidad defensiva, lo cual hace que deba ir acompañada de otras tropas.



ARCHER:
Es la única unidad voladora que poseen los Sciones y también es algo lenta, pero tiene a su favor una longitud de tiro muy grande, aunque son muy débiles frente a los ataques de los enemigos. Hay que cuidarlas bien.

hacia el Norte por una especie de túnel. Coged el primer camino de la izquierda y llegaréis a la entrada del corazón del planeta. Olvidaos de los guardias. Se os comunicará que va a llegar un convoy que tendréis que destruir. Vuestras unidades ligeras serán poco para ellos, pero tenedlas pululando sobre los titanes y podréis eliminarlos alarga distancia, pero asegurándoos de ir creando más defensas hasta que destruyáis el convoy, con lo que habréis llevado a buen puerto la misión.

MISIÓN 17

Esta es la última y más dura misión de todas. Habrá que desenvolverse por una serie de túneles y uniones. Cada una está protegida por dos Sentry muy duros de pelar. La mejor opción de todas es intentar rodearlos a toda costa, ya que no os seguirán muy lejos. Algunos túneles requerirán que paséis protegidos con un escudo de fuerza, así que tendréis que localizar sistemas de energía en las cercanías –parecidos a un cilindro translúcido; necesitan ser destruidos para activar el campo de fuerza y puede haber uno o dos cilindros normalmente por cada campo–. Cada uno de estos escudos tiene unos o dos centinelas guardándolos, pero si los conseguís evitar no os harán mucho caso. Pronto llegaréis al corazón, donde tendréis que destruir cada uno de los cuatro soportes de luz que los sostienen. En cuanto empecéis a disparar aparecerán minas buscadoras que irán a por vosotros sin pensárselo dos veces –utilizad los power-ups que encontraréis por la habitación para reponeos–. Intentad moveos lo más rápido posible en círculos e intentad evitar el quedaros en el centro. No dejéis de moveros ni un segundo mientras seguís disparando a los soportes luminosos. Una vez que los hayáis destruido, tenéis 100 segundos para salir de allí pitando. Es muy recomendable que guardéis aquí la partida, ya que muchos de los túneles por los que habéis venido están obstruidos. Una vez estéis fuera habréis terminado la campaña ISDF con éxito. Disfrutad del final.

M.S.T.

PARÍS 1313

EL MISTERIO DE NOTRE-DAME

Intriga, misterio, drama...

Gana un viaje a París para dos personas comprando París 1313

Envía la tarjeta de registro que hay en el interior de la caja

Friendware

Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81

www.friendware-europe.com







Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y podrán ser publicadas rápidamente.

GABRIEL KNIGHT III

NOTA DE LA REDACCIÓN: El pasado mes dimos unas respuestas equivocadas a varias preguntas de lectores referentes a «Gabriel Knight», que apareció como «Gabriel Knight III». Sentimos mucho el error cometido, y desde estas páginas queremos decirle a los que se vieron afectados que la solución no era la correcta, pues la respuesta no pertenecía al mismo juego.

GRIM FANDANGO

¿Qué tengo que hacer con la señal que hay en el Bosque sin Vida para activar el túnel secreto?

Cristian Naranjo. E-Mail.

Elimina a Don lanzándole un proyectil y deja a Dómino a cargo de todo. Glottis se pondrá al volante inmediatamente y en la primera maniobra golpeará la señal que apuntaba a rubacaba. Hay cuatro caminos posibles, pero ve al Noroeste, que era al lugar donde apunta la señal. Llegarás a otro claro rodeado de cuevas en los árboles que no conducían a ninguna parte. Manny se bajará del coche y volverá andando al lugar de la muerte y resurgimiento de Glottis. Ahora podrás arrancar la señal que apuntaba a Rubacaba, aunque tendrás que llevarla en las manos hasta el claro de las cuevas, donde la clavarás en el suelo. Tras dar varias vueltas, señalará hacia un punto concreto: anda varios pasos en esa dirección con la señal otra vez a cuestas y la volverás a clavar otra vez. Una vez más dará vueltas y señalará en cierta dirección, arráncala y anda en esa dirección y repite la operación hasta que la señal apunte al suelo y se abrirá un pasadizo secreto en el bosque.

HOLLYWOOD MONSTERS

¿Cómo se llega a Australia?

Carmen Belda. Valencia.

En el extremo Nordeste del primer piso, localiza la sala de estar, donde se halla el premio a Drácula. Trata de abrir la base para sacar el pedazo de Frankie que encierra, pero aparecerá Drácula. Habla un rato con el vampiro, enterándose de sus problemas de peso crónicos, de sus desdichas... Tras todo esto abandona el castillo, dirigiéndote al patio de armas, lugar en el cual hay que recoger un poco de paja del carro y, acciona la rueda del puente levadizo, originando el aplastamiento del pobre Hecker. Obtendrás una postal, con la que averiguar dónde encontrar al Hombre Lobo, y un objeto brillante, el famoso camafeo de Samarcanda.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

¿Cómo consigo las tijeras? ¿Cómo consigo al pirata degollador? ¿Cómo se une Haggis? ¿Cómo me hago socio del club de la playa?

Alejandro González. Mallorca.

En el techo hay clavadas unas tijeras que son imprescindibles para atravesar la selva que hay entre Puerto Pollo y la Bahía de Periglo, donde los piratas tienen cautiva a la pobre Elaine. La silla del barbero está ocupada por el capitán René Rottingham, el pirata más elegante del Caribe, y no hay forma de hacerle abandonar su silla mientras el barbero cuida su cabello. Hay que encontrar un modo de librarse de él. Para ello, hay que entrar por la puerta lateral al teatro. El abrigo de pirata colgado del perchero tiene una capa de algo que aparenta ser caspa, pero que en realidad es una manada de piojos buscando comida. Recógelos, vuelve a la barbería y, aprovechando un momento en que el barbero deje el peine sobre la mesa, añade los piojos al susodicho peine, con el resultado de que el capitán René se queda sin pelo. Ahora usa la silla para sentarte. Una vez el barbero se ha marchado, usa la manivela de debajo del asiento para ir subiendo la silla hasta alcanzar las tijeras. Una vez hecho esto, puedes irte.

El único tesoro en todo Puerto Pollo es el diente del propietario de la pollería. Mira en el suelo de la barbería, ese objeto azul... es un caramelo cógelo, ve a la pollería y haz entrega del mismo al peluquero. Tal cosa le produce que se le afloje el diente. Ahora dale un poco de chicle, y cuando esté haciendo una bola con el chicle, pínchala usando el alfiler que encontraras en los pantanos, en casa de la sacerdotisa vudú. El diente está en el suelo, así que es cuestión de recogerlo e irse. Mostrando el diente a Bill, aceptará formar parte de la tripulación.

En la colina verde hay que acercarse al tonel de grog, y aserrar el burro que lo sostiene con ayuda del cuchillo dentado de la pollería. El tonel deja un reguero. Hay que prenderle fuego, y para ello hay que recoger una brasa candente. Hay una que ni puesta expresamente en la playa, ante la fortaleza como objeto luminoso. Usando la brasa sobre el reguero se provoca una sonora explosión. Hecho todo esto, se puede retar abiertamente a Haggis.

El pase lo encontraréis en la pollería, entre las costillas del pollo digerido que está en el plato del esqueleto.

¿Cómo se consigue el libro de ventrilocuismo?

Noel González. Madrid.

En el teatro hay que recoger la varita mágica y usarla sobre el sombrero de copa: así obtendrás un libro sobre el arte de los ventrílocuos.

¿Cómo hacer que crean que soy un Sopabuena?

José Ramón Valencia. Cádiz.

Como ya tendrás el retrato recortado, lo colocas en la ventana de la puerta izquierda, entras en la habitación y miras por la ventana. Esto convencerá al camarero. Hay que convencerle que conoces a la perfección la historia de la familia Sopabuena. Para ello debes entrar en la habitación de la derecha para lo cual necesitarás la tarjeta de Stan... Tirando de la cama plegable aparece un cadáver y sobre él un libro. Hay que usar en la cama los clavos del ataúd que usaron para ti y el clavo del retrato del antepasado Sopabuena. Así, remachada, la cama no vuelve a plegarse, recoge el libro, habla con el camarero y este aceptará finalmente tu origen, ahora "suicídate" de nuevo.

VARIOS

Primero quisiera saber si tenéis conocimiento de cuando saldrán las Voodoo4 y Voodoo5 en el mercado Español, y cuanto costará cada modelo aproximadamente. Mi segunda pregunta es si estas nuevas tarjetas serán mejores que las que incorporan la GPU de NVIDIA.

Anonimo. E-Mail.

Su salida al mercado está previsto en España para este verano. La Voodoo4 estará dedicada al uso doméstico, mientras la Voodoo5 será orientada a profesionales del sector de diseño y animación 3D, los precios no son oficiales aún, pero serán aproximadamente los siguientes:

Voodoo4 4500: 180$ (+/- 29 000 Ptas.)
Voodoo5 5000: 230$ (+/- 37 000 Ptas.)
Voodoo5 5500: 300$ (+/- 48 000 Ptas.)
Voodoo5 6000: 600$ (+/- 96 000 Ptas.)

Respecto a la segunda pregunta, según las especificaciones de las tarjetas, el poder de movimiento de polígonos y texturas es mayor en la gama 3DFX siendo escalofriante la diferencia en tarjetas de alta gama (3DFX Voodoo5)

¿Me recomendaseis algún ratón, para usar en juegos con una buena relación calidad precio?

Anónimo. E-Mail.

En ratones de cable, ratón GENIUS NETSCROLL+ PS/2-SERIE es un producto de gran calidad; también otro buen producto es el ratón MICROSOFT INTELLI EXPLORER PS2/USB, tiene un precio algo elevado. Como producto muy recomendable, debido a que no posee sistema de rodillos y bola sino de detección óptica el ratón GENIUS NETSCROLL OPTICAL PS/2 o el MICROSOFT INTELLI EXPLORER PS2/USB te pueden hacer ahorrar dinero a la larga y da un buen nivel de sensibilidad sin un precio excesivo. Mira en las Tecnomanías para salir de dudas.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

SOLDIER OF FORTUNE

Muchas veces, mis amigos me preguntan cómo soy capaz de matar por dinero. Se supone que los "malos" también tienen familia, hijos, y todo eso. Les respondo diciendo que hace tiempo que dejé de pensar en ello. También hace mucho tiempo que mis amigos dejaron de hacerme este tipo de preguntas. Quizá, porque se han acostumbrado, o porque ya no me queda ninguno. Todos han muerto por culpa del trabajo o la venganza. Así es la vida de un mercenario. Pero, ¡qué demonios! ¡Alguien tiene que hacer el trabajo sucio, para que después vosotros podáis jugar a todos esos videojuegos! ¿O no?

El soldado de fortuna dejó la pluma sobre la mesa y atendió la insistente llamada del intercomunicador. Una sensual voz femenina resonó por el diminuto altavoz.

- ¿Señor Mullins?, siento interrumpirle, pero ha llegado la visita que esperaba.

- ¡Maldita sea! ¿Por qué tienen que interrumpirme cada cinco minutos? ¡No voy a acabar mi biografía ni en veinte años!

John Mullins se levantó ruidosamente de la silla y acudió a abrir la puerta de su despacho. El movimiento de apertura coincidió con el golpe sobre la puerta por parte de un intimidado personajillo que portaba una grabadora, por lo que al final acabó impactando su golpe en la cara del mercenario. A la velocidad del rayo, Mullins sacó un machete de treinta centímetros del costado de su casaca y lo colocó en el gaznate de la aterrorizada visita.

- ¡Maldita sea! ¿Quién eres? ¿Un suicida? ¡Ningún hombre ha vivido lo suficiente como para arrearme un segundo puñetazo! ¿Quieres comprobar si tú eres más afortunado?

- ¡Oh no! ¡Claro que no, señor Mullins! –dijo el muchacho con voz chillona, motivada por la presión en las cuerdas vocales que ejercía el afilado cuchillo que le acariciaba la nuez–. Le pido mil disculpas. Yo... Esto... Yo iba a aporrear la puerta para llamar, y entonces usted la abrió, y le golpeé sin querer... Sólo he venido a hacerle una entrevista...

- Ah, sí, ya recuerdo... Tú eres el redactor ese de Micromanía, que me ha estado dando la paliza para que le cuente mis memorias, ¿no es así?

- Esto... Sí señor.

- Está bien. Toma asiento por ahí y veré qué puedo hacer por ti.

- Esto, señor Mullins... ¿Le importaría quitarme el cuchillo del cuello?

- ¿El cuchillo? Ah, sí, claro, el cuchillo...

Mientras el militar encendía un enorme puro, el redactor encendió la grabadora.

- ¿Y qué demonios quieres?

- Bueno, si no es mucha molestia, me gustaría que me contase, al detalle, todas esas misiones suicidas que inspiraron el videojuego «Soldier of Fortune».

- Ah sí, ya recuerdo –aseveró John Mullins–. Así que «Soldier of Fortune», ¿eh? ¿Te parece bonito arrebatarle a un hombre sus experiencias, su vida, para meterlas en un videojuego? Yo partiéndome el pecho para salvar el mundo, y todo para que una panda de "civiles" aporreen un ratón de esos delante de una pantalla y, hala, ya se crean mejores que John Mullins –el mercenario pegó un puñetazo en la mesa y se levantó como un poseso de la silla, agarrando al pobre redactor por la camisa–. Porque tú no te creerás mejor que John Mullins, ¿verdad?

- Oh, no, señor, claro que no. De hecho, ni siquiera he podido pasar el primer nivel. ¿Cree que podría ayudarme?

- Oh, bueno. No veo por qué no. Acomódate por ahí y apunta bien todo lo que voy a decirte, porque no lo repetiré dos veces. Veamos, ¿cuál fue la primera misión?

- Creo que fue la de Nuev...

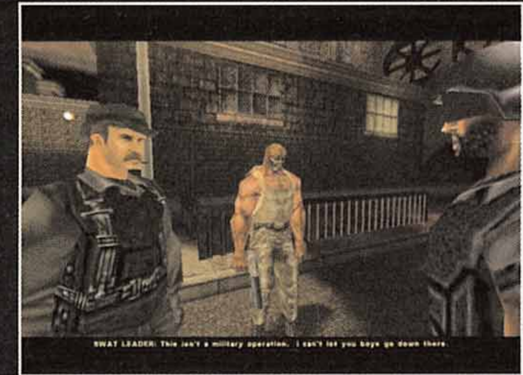
- ¡Silencio, que me desconcentras!

22/9/2000. NUEVA YORK. ESTADOS UNIDOS

Ah sí, ya lo recuerdo... Veamos... Por aquella época, yo era miembro de la organización The Shop, que realizaba misiones encubiertas para la ONU, destinadas a acabar con los grupos terroristas diseminados por la faz del mundo. Formábamos un buen equipo, Hawk y yo...

Todo comenzó en la estación de metro de Nueva York. Un grupo terrorista liderado por el macabro Sabre había realizado un atentado y se había apoderado de algunos rehenes. La pasma tenia problemas para controlar el asun-

Memorias de u



John Mullins –el tipo del bigote– es un verdadero mercenario que ha ofrecido sus consejos para realizar el juego.



El matón de los tatuajes es Sabre, uno de los terroristas más peligrosos del mundo. Habrá que dar buena cuenta de él.



Acercarse demasiado a los diferentes adversarios puede ser peligroso para la salud.



Las alcantarillas de Kosovo son un lugar temible; paramilitares serbios armados con lanzallamas patrullan los conductos.

Puesto que las estancias del subterráneo eran estrechas, decidí utilizar la escopeta para acabar fácilmente con los terroristas

to, así que nos pidieron ayuda. Hawk y yo entramos en el metro, armados con un cuchillo, una pistola de 9 mm, y una escopeta. Puesto que las estancias del subterráneo eran estrechas, decidí utilizar la escopeta para acabar fácilmente con los terroristas. La pistola también hacía bien su trabajo, pero era necesario acertar varias veces, a no ser que me pusiera chulo y decidiera disparar directamente a la cabeza.

En cualquier caso, bajé las escaleras del metro y comencé a "impartir justicia". Me cargué al primer matón que vigilaba los escalones, seguí hacia la derecha y continué descendiendo hasta que encontré a otros dos terroristas acribillando a un miembro de las fuerzas especiales. Eché una mano al pobre diablo y avancé hacia la máquina de Coca Cola, donde despaché a otro indeseable que apareció de súbito por una de las puertas.

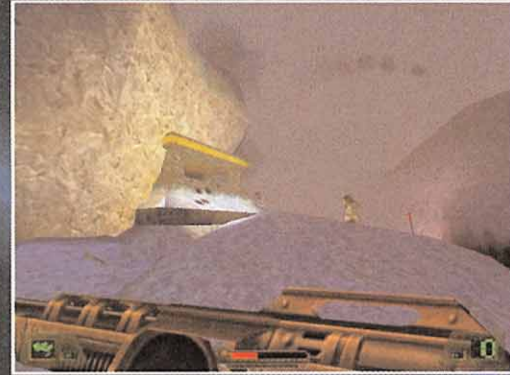
Aunque en The Shop nos sobraba la munición, había aprendido a valorarla en Vietnam, por eso tengo por costumbre recoger todo el equipo que dejan los "malos" al caer. En aquella misión, en el metro, no fue una excepción. Continué por el pasaje central y liberé a un rehén. El camino se dividía en dos bifurcaciones, pero continué todo recto para liberar a otro prisionero, cerca de las escaleras. Al final de las mismas, hacia la izquierda, había una sala cerrada. Daba acceso a la sala de control del metro. Acabé con los terroristas que rondaban el lugar y entré en la sala, a través de la ventana, para pulsar una palanca. En ese momento, recibí la llamada de Hawk, que me aconsejó avanzar hasta una nueva estación.

Pude llegar hasta allí a través de la puerta recién abierta. Bajé las escaleras hasta la vía, y seguí la línea, hacia la izquierda. Justo en el momento en que las vías comenzaban a torcer hacia la derecha, despaché a otro terrorista y me introduje en un pequeño cubículo para evitar que me arrollase el tren. Continué siempre hacia la derecha, dejando atrás dos nuevos cubículos –el tercero tenía un terrorista dentro–, hasta otro de estos agujeros, pero ahora, un poco más grande, pues estaba vigilado por varios matones.

Desde allí, salté hacia una plataforma situada al otro lado de las vías. Las escaleras ascendentes, algo más a la derecha, llevaban hasta el lugar donde me esperaba Hawk. Sa- ►

un mercenario


Las frías estepas de Siberia adornan uno de los escenarios más atractivos del juego.


Si hacemos mucho ruido, los enemigos, lógicamente, nos detectarán desde una distancia lejana.

Este paramilitar ruso está pidiendo refuerzos por el intercomunicador. Será mejor que acabemos con él rápidamente.

bre intentaba escapar utilizando un tren, así que salté dentro segundos antes de que éste se pusiera en marcha. Acabé con otros tres matones de un nuevo vehículo que apareció a los pocos minutos. Cuando se detuvo, tuve que enfrentarme al grueso de la banda, pero Sabre no aparecía por ningún sitio. Una llamada de Hawk confirmó mis sospechas: el terrorista se había escapado. Terminé con el resto de los indeseables y abandoné el metro. Aquello sólo había sido un aperitivo, en comparación con lo que me esperaba a continuación...

24/09/2000. SOROTI. UGANDA

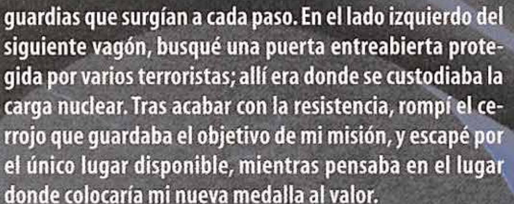
La siguiente misión tuvo lugar dos días después. The Shop había descubierto que una organización desconocida había robado cuatro cargas nucleares. Nuestro cometido era encontrarlas y destruirlas, antes de que sirviesen para algún oscuro fin.

La primera bomba viajaba en un tren, en el corazón del continente negro, camino de Sudáfrica. La infiltración no iba a ser una operación sencilla, pues estaba custodiado por un helicóptero.

Al contrario que en la misión anterior, donde me enfrenté a los terroristas a pecho descubierto, había decidido utilizar una táctica más sigilosa, para ahorrar munición y evitarme algunas cicatrices.

Cuando el Departamento de Transporte me depositó en el vagón trasero, subí la escalinata exterior y avancé por el techo hasta el siguiente coche. Repetí la operación para dejar atrás otro vagón, y abandoné el techo para enfrentarme a los soldados que custodiaban la base. Tuve que destrozar algunas cajas para avanzar, y correr como una bala en el cargamento de carbón para esquivar los disparos del helicóptero. Por suerte, pude llegar con vida hasta el siguiente coche. Allí encontré un super-rifle "Ojo de Águila", que utilicé para disparar a los pilotos del helicóptero, y acabar así con la amenaza aérea.

Con el camino despejado, continué hacia la locomotora. Subí otra escalera para volver al techo del siguiente vagón y me deslicé al interior del siguiente, noqueando a los guardias que surgían a cada paso. En el lado izquierdo del siguiente vagón, busqué una puerta entreabierta protegida por varios terroristas; allí era donde se custodiaba la carga nuclear. Tras acabar con la resistencia, rompí el cerrojo que guardaba el objetivo de mi misión, y escapé por el único lugar disponible, mientras pensaba en el lugar donde colocaría mi nueva medalla al valor.



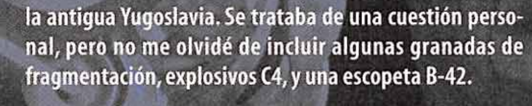
LA TIENDA DE LIBROS USADOS. NUEVA YORK

La tapadera que la organización The Shop utilizaba para celebrar nuestras reuniones secretas era la librería de Laskey, un almacén de libros mohosos que no llamaba demasiado la atención. Había sido convocado en aquel lugar, así que entré en la tienda y hablé con el bueno de Sam, el dependiente. Discretamente, me guió hasta el interior del cuartel de operaciones.

La inevitable conversación con Sam y Hawk me permitió descubrir que las tres cargas nucleares restantes habían sido llevadas a distintas partes del mundo, por lo que era necesario planificar varias operaciones de rescate.

Consulté el ordenador para leer el correo electrónico y estudiar detenidamente las órdenes. La segunda bomba se encontraba en Kosovo, en poder de los serbios. Querían utilizarla para volar el Cuartel General de la OTAN.

A continuación, se me ofreció la posibilidad de elegir el armamento, antes de viajar a la antigua Yugoslavia. Se trataba de una cuestión personal, pero no me olvidé de incluir algunas granadas de fragmentación, explosivos C4, y una escopeta B-42.

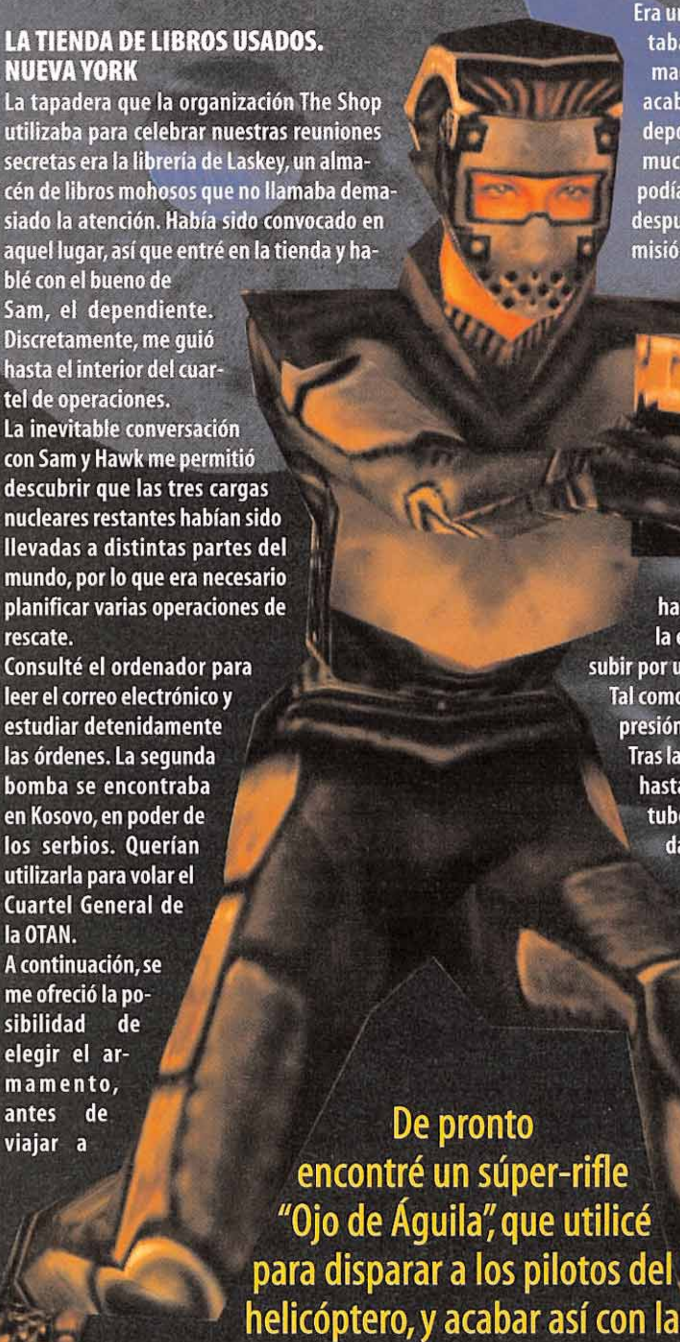


01/10/2000. GRACANICA. KOSOVO

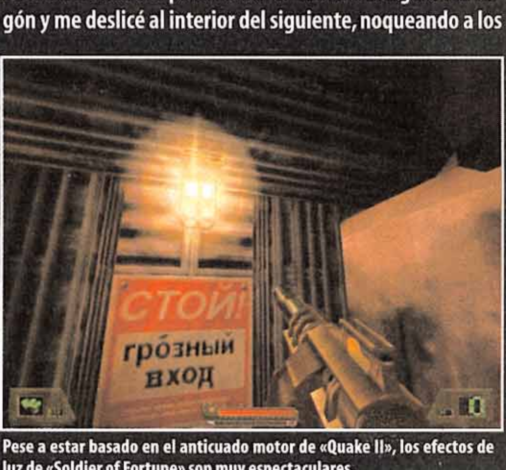
Nuestro viaje a Kosovo terminó en las alcantarillas de la ciudad, pues la OTAN estaba bombardeando la superficie. Era un lugar oscuro y apestoso, que además estaba sembrado de paramilitares serbios armados con lanzallamas. Por suerte, podíamos acabar con ellos rápidamente disparando al depósito de gasolina del arma. Había también muchos civiles croatas allí abajo, así que no podíamos utilizar la técnica "primero dispara, y después pregunta". Si morían muchos civiles, la misión terminaría automáticamente.

Comencé la incursión avanzando por un pasadizo, hasta una estancia más grande plagada de soldados. Tomé la salida situada en la esquina, y seguí el corredor hasta otra de estas estancias donde patrullaban los serbios. En esta ocasión, utilicé la salida de la derecha y me dejé caer por un borde hasta una rampa ascendente que llevaba a la entrada de las alcantarillas. Sólo tuve que subir por una escalera para encontrarme con Hawk. Tal como me pidió, giré la rueda que controlaba la presión del agua para poder avanzar.

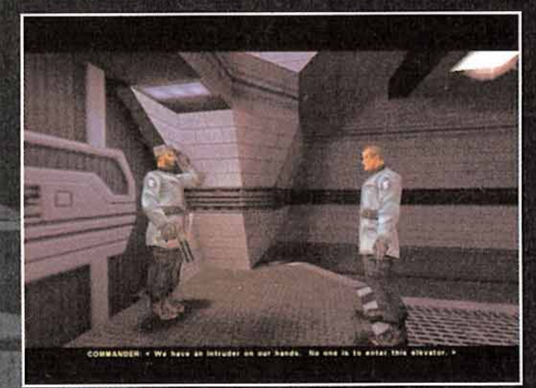
Tras la confirmación de las órdenes, me dejé caer hasta la zona principal del complejo, y seguí la tubería hasta un habitáculo plagado de soldados. La pared opuesta a la sala tenía un agujero, así que lo atravesé y avancé hasta una nueva escalera, que no dudé en subir. Pronto localicé una cornisa plagada de guardias. Me deshice de ellos, manteniendo el equilibrio como pude, y continué por la cornisa pues, de momento, no quería saltar abajo. En el extremo final, bajé una escalera, torcí a la izquierda, y descendí por una rampa. Una vez abajo, giré a la derecha y me dejé caer por un agujero. El lugar apestaba, pero un mercenario está acostumbrado a este tipo de cosas.



De pronto encontré un súper-rifle "Ojo de Águila", que utilicé para disparar a los pilotos del helicóptero, y acabar así con la amenaza aérea




Pese a estar basado en el anticuado motor de «Quake II», los efectos de luz de «Soldier of Fortune» son muy espectaculares.



Los rusos se han enterado de que hemos invadido su base. A partir de ahora, la infiltración será más complicada.

Pronto encontré dos escaleras, la segunda más larga de lo normal, que llevaban hasta otra llave del agua con forma de rueda. La activé, y regresé por donde había venido, hasta la rampa. Encontré la tubería que había activado, gracias a la rueda girada con anterioridad. Me subí encima y continué por el pasaje cuadrado, hasta una estancia amplia plagada de soldados. Tomé el pasillo opuesto a la entrada, y seguí por la tubería de la izquierda. Tras dejarme caer, entré en una nueva sala y busqué una puerta, hacia la derecha, que escondía una escalera ascendente. Desde allí disparé a una tubería con una fuga de gas, para abrir una entrada. Me introduje en el hueco recién creado, hasta el final de la tubería; sólo la abandoné para caer sobre otro de esos tubos con ladrillos verdosos. Tras una breve caminata, encontré una escalera que llevaba directamente al final de esta apestosa zona.

KOSOVO. SEGUNDA PARTE

Las alcantarillas desembocaban directamente en el complejo serbio donde se custodiaba la bomba. Infiltrarse en aquel lugar no era una tarea sencilla, así que decidí adoptar las tácticas de camuflaje aprendidas en Vietnam, avanzando sigilosamente y atacando a los enemigos por la espalda, siempre que fuera posible.

Lo primero que hice fue salir de la tubería y subir por una escalera. Después busqué un edificio, hacia la izquierda, y continué avanzando hasta otra gran área, infectada de soldados. Localicé un lugar para escalar hasta la cornisa, y bajé por unas escaleras. Enseguida torcí a la izquierda, y después a la derecha. Encontré una sala con varios guardias que custodiaban un medkit, en un pequeño habitáculo donde se escondían, cobardemente, otros dos soldados.

Tuve que abrir una puerta para descender por unas escaleras. Corrí todo recto hasta unas nuevas escalinatas ascendentes. Desde allí salté hasta un saliente situado a la izquierda, y abrí una puerta para reducir a los guardias que esperaban al otro lado. Tras subir por una escala y más escaleras, traspasé una nueva puerta y seguí la línea ►


Los tanques son duros de roer; será mejor utilizar el lanzacohetes o un buen par de granadas.

Consejos generales

• "Soldier of Fortune" presenta dos características únicas que le hacen diferente a la mayor parte de los clónicos de «Quake 2» que circulan por el mercado: el modo de grabación de partidas, y los disparos selectivos.

• Sólo se puede grabar partidas un cierto número de veces en cada fase, dependiendo del nivel de dificultad. Por esa razón, no se puede avanzar a tontas y a locas, enfrentándonos a todo bicho viviente que se cruce en nuestro camino. Es mucho mejor progresar sigilosamente, para intentar abatir al enemigo sin ser descubierto. Los rifles de largo alcance o el cuchillo, sirven para este tipo de táctica. De esta forma sufriremos menos daños, y no será necesario grabar la partida tantas veces, al disponer de energía suficiente. Es vital explorar concienzudamente todos los rincones que aparecen en los distintos edificios, para recopilar el mayor número de botiquines, que no pongan en peligro la supervivencia de John Mullins.

• Igualmente, la buena puntería es vital para acabar con el enemigo lo más rápidamente posible. En «Soldier of Fortune», cada personaje dispone de 26 puntos de contacto que provocan un efecto distinto, cuando son alcanzados por una bala. Aunque suene duro, tal como ocurre en la vida real, no es lo mismo disparar a un pie, que a la cabeza. Un enemigo puede recibir varias heridas leves y seguir disparando, pero no podrá soltar ni un solo tiro si es acertado en un órgano vital. Por tanto, para evitar sufrir daños, hay que apuntar a sitios estratégicos: la cabeza, el cuello, el corazón, y los testículos. También es posible desarmar al contrario acertándole en la mano, pero algunos enemigos llevan armas de repuesto o peligrosos cuchillos.

• NOTA PARA LOS PERIODISTAS SENSACIONALISTAS ÁVIDOS DE ACHACAR A LOS VIDEOJUEGOS TODOS LOS MALES DE LA HUMANIDAD: «The Soldier of Fortune» es un juego para mayores de 18 años, tal como se explica claramente en la caja y en el manual. Además, incluye un sistema de contraseñas para impedir el acceso a menores, y reducir el nivel de violencia.

• La mayor parte de las misiones que incluyen rehenes o civiles, terminan si muere un número elevado de inocentes. Es muy importante disparar con cuidado, así como liberar el mayor número de personas secuestradas.

• Los ataques por la espalda, especialmente si se hace demasiado ruido, son frecuentes. Por eso conviene volver la vista de vez en cuando, para no llevarse sorpresas desagradables.

• "Un blanco quieto, es un blanco muerto". Esta máxima define a la perfección una de las claves del éxito para mantenerse con vida en «Soldier of Fortune». Cuando somos descubiertos por el enemigo, se puede realizar cualquier acción, por estúpida que sea, excepto quedarse quieto. Son especialmente útiles el "strafing", es decir, desplazarse a izquierda y derecha sin cambiar de dirección, apuntando siempre al blanco, así como agacharse o estirar el cuello para asomarse por las esquinas o las puertas, sin ofrecer un blanco demasiado grande.

• Puesto que cada nivel de «Soldier of Fortune» sólo acepta un número limitado de grabaciones, es necesario reducir uno de los potenciales peligros que obligan a cargar una partida: la munición. En este juego no es posible grabar y cargar continuamente para superar zonas difíciles, por lo que conviene reservar munición para superar los futuros peligros que se avecinan, especialmente, al final del nivel.

• Durante las misiones de infiltración, donde abundan los pasajes estrechos y los lugares para parapetarse, hay que consultar con frecuencia el PADD, es decir, el dispositivo detector de sonido que John Mullins lleva consigo. Si se hace demasiado ruido, se atrae a enemigos indeseados que se suman a los que están estratégicamente situados en cada nivel. De hecho, si se dispara continuamente, el juego genera enemigos de forma infinita... Esto quiere decir que, como más sigilosos seamos, menos adversarios aparecen esparcidos por el escenario. También hay que tener en cuenta el tipo de arma utilizada, pues cada una hace un ruido diferente, en función de su potencia de disparo. Por último, los disparos enemigos también activan la rutina de "enemigos infinitos" que incorpora el juego. En lugar de caer en la trampa de un fuego cruzado que atraiga a más contrarios, es mejor esconderse hasta que el enemigo se calme, para reducir el nivel de ruido, y entonces acabar con la amenaza. Esto es muy importante al final del juego, o en los niveles altos de dificultad.

Partidas multijugador

• En el modo multijugador no importa lo bueno que seas: siempre hay alguien más rápido e inteligente que tú. La clave para vencer es la rapidez de disparo. Por eso conviene asignar la tecla de disparo y la que activa un arma potente, a los dedos de la mano que ofrecen una mayor capacidad de reacción.

• Frente a la necesidad de sigilo del modo un jugador, en las misiones con múltiples jugadores, esconderse y actuar sin hacer ruido no sirve de nada, ya que los jugadores se mueven continuamente, y suelen atacar de frente sin demasiados miramientos. Aquí es más importante no quedarse quieto mucho rato, y atacar directamente a los órganos vitales, para acabar rápidamente con el contrario.

• Excepto en los modos en que se fijan condiciones de juego reales, donde la fatiga se refleja en los movimientos, las partidas multijugador convencionales suelen desarrollarse a un ritmo muy rápido. Por eso es una buena idea activar la tecla de correr por defecto, pues así seremos un blanco mucho más difícil de acertar.

• "En la sorpresa está el desconcierto del contrario". Nunca, bajo ningún concepto, realizar tácticas predefinidas de evasión, ni esquivar los disparos de la misma forma. Siempre conviene avanzar realizando cambios bruscos de dirección, y escapar del contrario de distintas formas: unas veces, dando saltos; otras haciendo "eses"; los demás jugadores quedarán desconcertados y resultará más fácil esquivarlos o contraatacar.

• Para convertirse en un adversario temido y respetado por los contrarios, es imprescindible aprenderse de memoria los mapas donde se desarrollan las partidas. Esto es importante, no sólo para llevar al enemigo a los lugares donde obtendremos ventaja, sino también para localizar rápidamente las mejores armas, botiquines y demás objetos que pueden marcar la diferencia. Muchos jugadores aprovechan esto para hacerse con un buen arma y esconderse en los lugares donde abundan items importantes. Tarde o temprano, acabará llegando un pobre incauto que se encontrará con una buena ráfaga de ametralladora...

• En los combates de este tipo, no basta con disparar mejor y más rápido que los demás: también hay que usar la cabeza. Puesto que, tarde o temprano, nos encontraremos con un jugador mejor que nosotros, de nada sirve enfrentarse cuerpo a cuerpo contra él. Hay, sin embargo, otras formas de vencerle. Una buena táctica consiste en mosquearle con algún insulto especialmente hiriente, y escapar corriendo, mientras se colocan explosivos y demás trampas que el enemigo se irá encontrando por el camino. También puede ser útil atraerlo hasta una zona donde haya más jugadores, para obligar a otros a que se unan a la refriega, y acabar con él gracias a un fuego cruzado. Finalmente si, pese a todo, estamos a punto de ser aniquilados por el jugador que está ganando la partida, es mejor buscar rápidamente un adversario clasificado en los últimos lugares, y dejarnos matar por él; al menos, el punto de victoria no será para el que va primero...


La mujer ha sido herida en un brazo. Ya no podrá causarnos ningún daño... A no ser que sea zurda...

blanca situada a mano izquierda, camino del puente. Al llegar a él, la estructura se derrumbó por el lado derecho, así que tuve que saltar hasta la entrada de las alcantarillas que había en una de las paredes.
Arrastrándome como un perro, me introduje en la tubería, subí una escalera, y seguí de nuevo la línea blanca. Unos metros más adelante, varios serbios maltrataban a unos prisioneros, así que liberé a los que pude, y seguí la línea hasta un camión destrozado. Me introduje en el edificio abandonado de su izquierda, escalé unos escombros, y traspasé la puerta. Tras dejarme caer, volví a superar otros escombros para llegar hasta otra puerta. Allí encontré munición y un botiquín.
Cerca del lugar había un área más amplia, con un camión. Encima del vehículo vislumbré una ventana por la que pude introducirme, agachándome. Era el lugar donde los serbios guardaban su arma más preciada, que no dudé en destruir. La misión en la antigua Yugoslavia estaba a punto de ser un éxito, pero aún quedaba lo peor.

KOSOVO. TERCERA PARTE

Había llegado el momento de encontrar la segunda cabeza nuclear y desactivarla. Subí por una escalera y pulsé el botón de la puerta. Agachado, recorrí el pasadizo y descendí por una rampa. Hacia la izquierda, encontré otra nueva escala. Acabé con el guardia de la torre pero no pulsé la palanca, pues activaba la alarma. Sigilosamente, entré en el edificio de la derecha y me escurrí entre los soldados, hasta la salida de las dobles puertas. Tuve que atravesar varios de estos portones, hacia la izquierda y hacia la derecha, hasta que me encontré con Hawks, a la derecha de la sala de control.
Para poder escapar sanos y salvos, necesitábamos encontrar una vía de escape, así que caminé bajo la escalera y atravesé la puerta de la sala de control, para accionar el botón gris.
Regresé entonces a las dobles puertas de las que había partido; Hawks todavía seguía haciendo de las suyas con los explosivos.


Algunos camiones guardan explosivos; otros, sirven de escondite a los terroristas para preparar emboscadas.

Hacia la izquierda de esta zona, bajé unas escaleras y encontré una nueva estancia semihundida por la batalla. En la sala de control pulsé un botón para mover la grúa, que dejaba al descubierto una rejilla. Me colé en su interior y volví a pulsar otro botón situado en el otro extremo, para abrir la puerta del área hundida, por lo que ya no era necesario utilizar la rejilla. Sin embargo, en lugar de regresar allí, continué por el corredor en dirección opuesta, hacia unas portezuelas custodiadas por soldados. Descendí unas escaleras y subí otras algo más alejadas, al fondo del habitáculo, hasta que recibí una comunicación de Hawk. Entonces atravesé las dobles puertas, prestando atención al vehículo que patrullaba fuera.
Exploré sigilosamente la siguiente zona; subí unas escaleras que llevaban a una puerta con una luz roja en el marco superior. Allí sólo había más paramilitares serbios, pero al ajusticiarlos, recibí una nueva llamada de Hawk que me comunicaba la abertura de las puertas del hangar.
Ya conocía el lugar, pues había pasado por allí para llegar a la puerta de la luz roja. Regresé por donde había venido y acabé con los soldados y perros que iban surgiendo a cada paso que daba, hasta cruzar las puertas del hangar, marcadas por unas luces verdes.
El combate en el interior fue duro pero, con ayuda de Hawk, conseguimos recuperar la cabeza nuclear.
El mundo estaba a salvo... De momento...

21/10/2000. UEDINENIYA. SIBERIA

Ya habíamos cumplido la mitad de nuestro objetivo principal: recuperar las cuatro bombas robadas.
La tercera se encontraba en Siberia. Presentaba la dificultad adicional de que Hawk no se encontraría a mi lado, por lo que debía arreglármelas yo solo.
Como había ocurrido anteriormente, tuve la oportunidad de elegir el armamento. En esta ocasión, no se me olvidó incluir un rifle de largo alcance, el clásico "snipper", pues la abundante niebla que reinaba en Siberia me permitiría acabar con el enemigo sin ser detectado.
A las pocas horas de despegar, el frío polar y la densa bruma certificaban que habíamos alcanzado nuestro objetivo.
Ya en tierra, abatí a los primeros vigilantes y subí por las escaleras de la derecha. Continué por el pasaje, esquivando varios emplazamientos armamentísticos, hasta que divisé una escotilla cerrada. De momento, no podía cruzarla, así que exploré la zona donde estaba el tanque. Aunque no era necesario destruirlo, lo convertí en una bola de fuego disparando a la rejilla de ventilación. Continué la exploración hasta otro tanque custodiado por dos nidos de ametralladoras. Tomé el pasaje que se abría entre medias de ambos, y presioné un botón para abrir una puerta. Tras acabar con la resistencia, abrí otra puerta cercana a los tanques, y subí por varias escaleras. Localicé una puerta escondida tras varias cajas, protegida por una mujer. Un mercenario nunca se preocupa por el sexo de sus enemigos, así acabé con ella y pulsé el botón azul de la pared. Es-

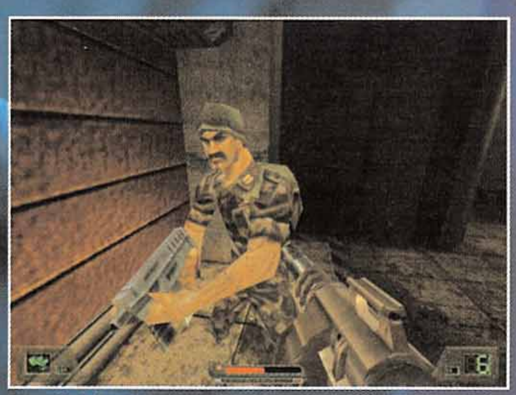

Los restos de la batalla no son un espectáculo agradable. Alguien va a tener que fregar todo esto...


Los niveles que se desarrollan en Irak poseen algunos de los decorados más interesantes de todo el juego.

te mecanismo abría la escotilla que había visto con anterioridad, pero sólo disponía de 45 segundos para introducirme en ella: corrí a toda velocidad para llegar a tiempo, pues se encontraba un poco alejada.
Al final de la escotilla, disparé a un agujero en la pared y me introduje en su interior, arrastrándome. Puesto que la puerta situada a la izquierda estaba cerrada, continué por el saliente, dejando atrás un tanque, y subí por una escalera fuertemente protegida.
El camino hacia el objetivo transcurría por una cornisa que partía de la torre de guardia. Tuve que descender por una escalera para encontrar un botiquín. Después regresé arriba, al lugar donde había partido para bajar hasta el medkit, y continué caminando hacia la derecha, hasta un abismo con varios guardias apostados al otro lado. Acabé con ellos y disparé a la tubería, que formó un puente, por el que pude cruzar al otro lado. Ahora debía subir unas escaleras y trepar por una escala para llegar hasta dos puertas cerradas. Como no podía continuar por ahí, regresé a la escala y me escurrí entre los dos tanques. El camino de salida del recinto transcurría por un agujero en la pared de la izquierda.

SIBERIA. SEGUNDA PARTE

Ahora que había conseguido infiltrarme en el complejo militar, mi objetivo consistía en encontrar la fábrica de armas químicas.
Desde la entrada a la nueva zona, busqué una escalera a la izquierda, que no dudé en escalar. Los soldados sabían que un intruso se había colado en el complejo, por lo que tuve que andar con mucho cuidado.
Desde la sala principal, tomé el camino de la derecha y fui abriendo varias puertas, noqueando a los guardias, hasta unas escaleras descendentes. Un poco más adelante, localicé un helicóptero; atravesé las puertas recién abiertas y subí las escaleras, hasta presionar un botón en la plataforma, a la derecha del ordenador. Continué por el camino recién abierto, cerca de una escalera, pero no la escalé, sino que registré los alrededores hasta dar con una puerta ►


Este soldado iraquí, como buen integrista que es, no le tiene miedo a nada... nosotros tampoco, por supuesto.

Las armas

Aunque la mayor parte del armamento de John Mullins está basado en los "artilugios de matar" que utilizan en la vida real los mercenarios, los programadores se han permitido algunas licencias en forma de lanzallamas o, incluso, un microondas portátil... Puesto que el juego no ha sido traducido al castellano, se ha decidido conservar el nombre original de los objetos, para reconocerlos más fácilmente.



Pig Sticker Combat Knife

Es el único arma blanca que utiliza Mullins, y su más fiel compañera. Se emplea para acabar con el enemigo silenciosamente, pero también puede arrojarse si se lleva más de uno. No hay que olvidarse de recogerlo del cuerpo ensartado, para volverlo a utilizar.



Black Panther 9mm Handgun

Pistola de corto alcance y potencia limitada. Su única ventaja interesante es que causa poco ruido, pero suelen ser necesarios varios disparos en un órgano vital para abatir a cualquier enemigo. Se vuelve prácticamente inútil contra adversarios protegidos por cualquier tipo de coraza.



Silver Talon .44 Handgun

Aunque es más lenta, hace más ruido y su capacidad de fuego continuado es bastante menor que la Black Panther, sus balas causan el doble de daño. Es mortal en el combate cuerpo a cuerpo, y en ataques sorpresa.



B42 (Berserker) Combat Shotgun

Esta típica escopeta de combate es ideal para los jugadores que carecen de puntería, ya que sus balas se expanden un par de metros en un radio de alcance relativamente corto. Su efectividad disminuye cuando el blanco está alejado, o dispone de algún tipo de blindaje.



Eagle Eye Sniper Rifle

Arma contradictoria donde las haya, su disparo primario es prácticamente inservible, pero la mira telescópica de su modo secundario resulta muy útil para acertar al enemigo desde una distancia segura. Además, es completamente silencioso.



Bulldog T31 Suppressed Submachine Gun

Esta ametralladora de bolsillo destaca por su alta velocidad de disparo y el poco ruido que realiza. Sin embargo, sus balas causan escaso daño y no son muy precisas. Por tanto, debe usarse en el combate cuerpo a cuerpo, y contra enemigos no demasiado poderosos.



Raptor Submachine Gun

El "Raptor" se sitúa en la escala media del arsenal armamentístico de «Soldier of Fortune». Su rango de disparo, daño y velocidad no destacan por nada en especial –no son demasiado buenos, ni demasiado malos–, al igual que el ruido que genera. Puesto que su munición abunda en todos los niveles, será una de las armas más utilizadas.



M75 Guardian Heavy Machine Gun

Muy superior al "Raptor" en daño infringido y ratio de disparo, también hace mucho más ruido, por lo que se convertirá en el arma preferida de los jugadores más temerarios. Su disparo secundario es también muy efectivo, pues lanza una granada que explota al contacto con el enemigo, provocando graves daños a cualquier blanco, por poderoso que sea. No obstante, cada granada consume el equivalente a 10 balas.



Heavy Hitter H24 Slugthrower

Es, posiblemente, el arma menos atractiva del juego. Aunque dispone de un disparo potente y casi no genera ningún ruido, se carga muy lentamente, y apenas existe munición. Funciona bien contra enemigos débiles, pero puede convertirse en un problema en una refriega contra contrarios provistos con chalecos antibalas, especialmente si se produce una recarga de munición en medio de la pelea. Su disparo secundario es una granada cegadora que atonta al enemigo durante unos valiosos segundos.



M202A2 FLASH Rocket Launcher

Una delicia para la vista, un placer para el dedo que acciona el gatillo, y una pesadilla para el que se encuentra al otro lado del tubo del misil. El lanzacohetes es, sin duda el arma más poderosa, pues su disparo secundario es capaz de lanzar hasta cuatro misiles al mismo tiempo. Es imprescindible para abatir tanques y helicópteros. Como es natural, se convierte en un peligro público hasta para el propio portador, si se utiliza en lugares estrechos o cerrados. Su punto débil es que genera mucho ruido.



M343D Flamegun

El clásico lanzallamas. Más que nada, un arma para la galería pues, aunque es muy vistosa, apenas tiene utilidad. Para acertar al enemigo hay que estar demasiado cerca, lo que puede ser muy peligroso contra soldados bien armados.



R22 Microwave Pulse Emitter

Sin duda, el arma más deseada del juego. Su potencia de fuego sólo es superada por el lanzamisiles, pero presenta la enorme ventaja de que no genera ruido. Además, sólo hace acto de presencia en los últimos niveles. Está especialmente indicada para acabar con Dekker, el causante de todos los males de «Soldier of Fortune».

Éste era el tipo de situaciones que diferenciaban a un soldado de un mercenario: rápidamente, tomé un ascensor que se elevaba hasta una puerta, a la derecha, y accioné la palanca roja para desactivar la cuenta atrás


En los diversos escenarios también abundan las personas inocentes que hay que respetar. Si mueren muchos civiles, la partida termina.


Entrenar perros de ataque es una de las más bochornosas acciones de la mayor parte de los ejércitos de todo el mundo.


No hay nada como un lanzamisiles para provocar algunos espectaculares fuegos artificiales.

cerrada. Para seguir avanzando, busqué una reja en la zona iluminada, y me introduje en su interior, arrastrándome. Bajé una escala y subí otra, para llegar a un corredizo infectado de guardias. Los pasajes que partían del lado izquierdo de las bifurcaciones llevaban hasta una cornisa y unas escaleras ascendentes. Al otro lado, una explosión frente una puerta abrió un hueco por el que pude colarme. Pronto alcancé el ansiado ascensor, pero la corriente estaba cortada. Típico. Necesitaba encontrar la forma de activarla, si quería salir de aquella ratonera.
Muy cerca de allí había dos pequeñas puertas azules. Una conducía a un recinto fuertemente vigilado, donde se guardaba munición y un botiquín; la otra llevaba directamente a una sala de control. Disparé a los dos botones para activar el generador –sin herir al encargado–, y salí al exterior del pasaje opuesto.
En la zona izquierda, sufrí el acoso de un tanque que apareció de súbito, rompiendo un muro, pero conseguí esquivarlo tomando el camino de la izquierda, hasta una escalera. El pasaje llevaba directamente al ascensor anteriormente visitado pero, gracias a la activación del generador, ahora estaba en marcha. El corazón del complejo se hallaba muy cerca.

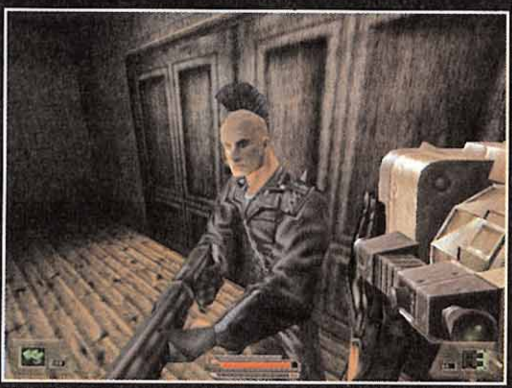
SIBERIA. TERCERA PARTE

Había llegado el momento más delicado de mi visita a las frías estepas rusas: localizar la tercera cabeza nuclear y escapar con vida del lugar.
Nada más tomar el control de mis acciones, giré a la izquierda y pulsé un botón situado cerca de una puerta. En el interior de la sala de control presioné otro botón para detener la alarma y abrir las puertas principales. Así llegué hasta una estancia con una puerta grande y otra más pequeña en el muro izquierdo. Me introduje por esta última, y seguí inspeccionando el complejo, dejando atrás nuevas entradas, hasta que me topé con otra sala de control. Allí pulsé otro botón para lanzar un gas a los terroristas cercanos. Sólo tuve que buscar una puerta cerrada y superarla a través del cristal para llegar hasta el lugar donde yacían los guardias recién intoxicados. Me introduje por la puerta contraria al siberiano atrapado, y utilicé el ordenador para abrir una salida.
A medida que avanzaba por el complejo, las explosiones se sucedían con mayor frecuencia; tenía que encontrar la bomba lo más rápidamente posible. Hacia la derecha, vislumbré un ascensor estropeado, pero pude escurrirme por un hueco cercano, agachándome por el estrecho conducto. El pasillo contiguo terminaba en una estancia repleta de soldados. Escapé como pude por la salida opuesta y torcí a la izquierda, hasta una llave que, al accionarla, causó una explosión. El puente había quedado inservible, así que regresé a la puerta por donde había venido y, en lugar de atravesarla, torcí a la derecha hasta unas cajas. Sobre ellas, se asomaba un respiradero. El conducto cruzaba directamente el abismo. Tuve que combatir con más soldados y subir una cuesta para encontrar un ascensor. Así conseguí bajar un nivel, hasta el corazón del complejo armamentístico.
Desde el nuevo lugar, torcí dos veces a la derecha en las bifurcaciones, y bajé una rampa. Sin saber muy bien por qué, comenzó una enigmática cuenta atrás. El recinto estaba a punto de estallar; tenía que actuar con rapidez. Éste era el tipo de situaciones que diferenciaban a un soldado de un mercenario: rápidamente, pero sin perder la calma, tomé un nuevo ascensor que se elevaba hasta una puerta amarilla, a la derecha, y accioné la palanca roja para desactivar la cuenta atrás.
A continuación, con los nervios más calmados, me metí en la zona principal del recinto y busqué una puerta azul. Volví a subirme en el ascensor y observé, satisfecho, como la tercera cabeza nuclear era destruida. La misión había concluido con éxito.

No se me olvidó incluir un rifle de largo alcance, el clásico "snipper", pues la abundante niebla que reinaba en Siberia me permitiría acabar con el enemigo sin ser detectado

3/11/2000. BAGDAD. IRAK

La última bomba estaba en posesión de Mohammed Amu, un integrista a la altura del mismísimo Saddam Hussein. En apenas unos días, cambiamos las frías corrientes de Rusia por el desierto abrasador de Bagdad.
El primer contacto con el enemigo tuvo lugar a pocos metros de la infiltración. Busqué la entrada al recinto cerca de un camión. Tras acabar con la resistencia, me introduje en el interior a través de una ventana. Puesto que el edificio estaba fuertemente protegido, decidí que sería más seguro avanzar por los tejados. Dicho y hecho: busqué la escalera que llevaba al tejado y, desde allí, salté al edificio contiguo. Atravesé una ventana agachándome, subí unas escaleras y salté hacia el siguiente ventanal. El peligroso viaje terminó al dejarme caer en el área principal.
En el nuevo edificio, giré a la derecha, recogí la armadura y localicé una escalera que llevaba al tejado, tal como Hawk me había dicho. Desde allí, salté a la vivienda de la derecha y me introduje en la puerta más alejada, a la izquierda. Continué atravesando varias puertas hasta un nido de ametralladora. Seguí por el pasaje de la derecha, bajé unas escaleras, y alcancé un área abierta. Me introduje por las puertas dobles, combatiendo como un poseso contra los árabes, hasta unas cajas que, al destrozarlas, revelaban un agujero por el que podía escurrirme.
Al llegar abajo, giré a la derecha y bajé por unas escaleras. Rodeé otras escalinatas de madera, atravesando un pasillo que servía de antesala a un conjunto de cajas. Una de ellas escondía un agujero comunicado con el exterior. Tras enfrentarme a varios soldados y dejar atrás un par de puertas, me topé con otro área abierta. Bajé por una cuesta, a mano izquierda, y entré por la enésima puerta, a la derecha. La salida se encontraba en la parte superior de una escalera. El pasaje que llevaba al cumplimiento de la misión pasaba por un saliente situado a la izquierda. Unos metros más adelante, pude observar como Hawk se infiltraba en la parte trasera de un camión. Me dirigí al lugar donde esperaba mi compañero, y busqué una sala cercana con un pulsador que abría las puertas del siguiente nivel.


El hotel de Sabre está protegido por una banda de matones "punkies". No cabe duda que los enemigos son cada vez más sorprendentes.

IRAK. PARTE 2

Para completar la operación era necesario localizar el camión del búnker y destruirlo.
Lo primero que hice fue buscar un ascensor para descender un piso. Bajé unas escaleras y giré dos ruedas, para romper una tubería. Ni que decir tiene, me deslicé por el pasaje recién abierto, subí unas escalinatas y bajé otras, camino de una especie de horquilla, que llevaba a una estancia con dos escaleras y un nuevo pasaje. Tomé las escalinatas de la izquierda, hacia la torre de vigilancia. Tras la inevitable voladura de la misma –era algo a lo que no podía resistirme–, subí hasta ella por la escala, y giré la llave-rueda. Abría una puerta que se cerraba a los pocos segundos, por lo que me pegué una buena carrera, para atravesarla a tiempo.
A continuación tomé el pasaje situado a la izquierda del búnker, y me enfrenté a un enjambre de soldados parapetados detrás de un camión. Al otro lado de una rampa ascendente, me las tuve que ver con un enorme guardia armado con un lanzamisiles, pero mi experiencia como mercenario de élite salvó holgadamente la situación. Sin pérdida de tiempo, me colé por la segunda puerta, para apretar un botón que permitía el acceso a un elevador. Hawk esperaba muy cerca de allí.

trucos

Como todos los juegos basados en el motor de «Quake II», «Soldier of Fortune» ofrece un gran número de "cheats" que permiten cambiar prácticamente todas las variables del juego. Sin embargo, el método de activación es más complicado de lo normal. Los pasos a seguir son los siguientes:

- Al instalar el programa, elegir la opción que crea un icono de acceso en el Escritorio.
- Pulsar el botón derecho en el icono y seleccionar la orden Propiedades.
- En la ventana que se abre, seleccionar la solapa Acceso Directo y buscar el campo Destino.
- Dicho campo deberá mostrar una orden semejante a "C:\SOF\SOF.EXE", suponiendo que el programa haya sido instalado en la carpeta SOF del disco duro C:. Si se ha instalado en otro lugar, entonces aparecerá otra secuencia semejante, con los nombres correspondientes.
- A la anterior línea añadir, detrás de SOF.EXE", el parámetro: +set console 1. En el ejemplo anterior, la línea debería quedar: "C:\SOF\SOF.EXE" +set console 1
- Hay que tener mucho cuidado con las comillas, que deben cerrarse antes de añadir la coletilla +set console 1.
- Para activar los trucos, es necesario iniciar el juego desde el anterior icono modificado. Si se arranca en modo automático o desde el Botón de Inicio, no es posible usar los "cheats".
- Una vez que se ha iniciado una partida, pulsar la tecla Ñ para activar la consola. Para ver una lista de todos los comandos disponibles, teclear "cmdlist" –sin las comillas–. Si se teclea dos veces un comando se desactiva. Igualmente, en niveles de dificultad altos, muchos "cheats" no están disponibles.

Estos son los trucos más interesantes:

PROTAGONISTA

heretic: John Mullins se vuelve invencible.
elbow: Activa las armas 1, 2, 3, 4, 5 y 7.
bigelbow: Activa las armas 6, 8 y superiores.
ninja: El protagonista se vuelve invisible.
killallmonsters: Elimina a todos los enemigos.
phantom: Permite atravesar paredes y objetos sólidos.
matrix N: N debe ser un número del 0 al 10. Cambia la velocidad del juego. 1 es el valor por defecto. Cualquier número superior, aumenta la velocidad y, obviamente, uno inferior la reduce. También acepta números decimales, por ejemplo, 0.75.

ARMAS

Teclear: gimme item_weapon_XX, donde XX es una de las siguientes armas:

pistol1	pistol2
rocketlauncher	sniper_rifle
shotgun	assault_rifle
autoshotgun	flamethrower
machine_gun	machinepistol
microwavepulse	

Ejemplo: gimme item_weapon_shotgun, hace aparecer una escopeta frente al protagonista.

MUNICIÓN

Teclear: gimme item_ammo_XXX, donde XXX es el nombre de la munición, tal como se indica en la siguiente lista:

auto	battery
gas	pistol
pistol2	rocket
shotgun	slug

Ejemplo: gimme item_ammo shotgun, añade munición para la escopeta.

OBJETOS

Teclear: gimme item_equip_XXXX, donde XXXX es uno de los siguientes objetos:

Armor	c4	flashpack
grenade	light_goggles	medkit

Ejemplo: gimme item_equip_c4, hace aparecer frente al protagonista explosivos C4.

NIVELES

Teclear: map XXXXX, donde XXXXX es el nivel que se desea visitar, según la siguiente relación:

ESTACIÓN DE METRO:			
tsr1	tsr2		
TREN:			
trn1			
TIENDA DE LIBROS 1:			
arm1			
KOSOVO:			
kos	kos2	kos3	
SIBERIA:			
sib1	sib2	sib3	
IRAQ 1:			
irq1a	irq2a	irq3a	
TIENDA DE LIBROS 2:			
arm2			
NUEVA YORK:			
nyc1	nyc2	nyc3	
SUDÁN:			
sud1	sud2	sud3	
TIENDA DE LIBROS 3:			
arm3			
JAPÓN:			
jpn1	jpn2	jpn3	
IRAQ 2:			
irq1b	irq2b	irq3b	
ALEMANIA:			
ger1	ger2	ger3	ger4

Ejemplo: map ger3, lleva al tercer nivel del escenario ambientado en Alemania.



El lanzallamas es capaz de convertir en una bola de fuego a cualquier pobre incauto que se cruce en su camino.

IRAK. PARTE 3

Nada más salir del ascensor, seguí el pasadizo de la izquierda, bajé una escalera y me arrastré por un pequeño hueco.

Al otro lado de un estrecho pasaje, Hawk elevó el puente que me permitió acabar con un puñado de terroristas y apretar un botón. Esta acción desactivó el sistema de ventilación, dejando libre el acceso a mi compañero.

Me dejé caer de la zona donde estaba el pulsador, y crucé un puente, hasta la entrada del sistema de ventilación que Hawk había dejado abierta.

Continué todo recto en las bifurcaciones y llegué al puente, gracias a un certero salto. Pronto encontré una escotilla que tuve que disparar para poder acceder a su interior. Al otro lado esperaba Hawk; el asalto final al recinto donde se guardaba la última cabeza nuclear estaba en marcha.

La irrupción comenzó con un encarnizado combate contra los terroristas árabes. Me introduje en el búnker que tenía un camión en la entrada y tomé la puerta de la izquierda. Bajé por una rampa hasta el hueco de un ascensor y aniquilé a los sorprendidos guardias. Seguidamente, subí por una escalera y apreté un botón; sin perder ni un segundo, giré sobre mis talones y salté hasta la plataforma móvil. Llevaba a una nueva escala ascendente, en cuya cima se erigía una sala de control. Al otro lado, por fin localicé la ansiada caja blindada donde coloqué un explosivo, aunque también podía abrirla con una buena ración de balas. Pulsé el botón para dejar caer el equipamiento sobre la puerta cerrada. Repetí la operación, abriendo el camino de salida.

Tras atravesar la puerta recién liberada, y seguir el pasaje de la izquierda, me topé de frente con un enorme tanque blindado. Bastaron unos cuantos misiles y/o granadas para hacerlo callar. Pronto encontré el camión donde esperaba Hawk. Necesitaba unos minutos para desarmar la cabeza nuclear, así que tuve que protegerle de todas las amenazas hasta que cumplió con su parte de la misión. ¡Las cuatro cabezas nucleares habían sido desactivadas!



En Sudán, Dekker ha contratado a centenares de nativos que prefieren morir en combate, antes que ser tratados como esclavos en las minas.


Este pobre soldado no podrá volver a andar en mucho tiempo... Lo sentimos por él, pero son gajes del oficio.


El establo de Sudán en uno de los escenarios más originales de todo el juego. ¡Aquí no falta de nada!


Todos los adversarios que no disponen de chalecos antibalas son bastante sencillos de abatir.

LA TIENDA DE LIBROS USADOS. NUEVA YORK

Cada vez que completaba una operación, la organización The Shop se reunía en el cuartel general secreto situado en la librería Laskey, para analizar la situación.

Las cabezas nucleares habían sido desarmadas, pero la amenaza no estaba, ni mucho menos, vencida: al parecer, la venta de las bombas sólo era uno de los muchos negocios que Sergei Dekker tenía en marcha para recaudar los fondos necesarios con los que poner en práctica su siniestro plan. El problema radicaba en que nadie, salvo Wilhelm Dekker, más conocido como Sabre, lo conocía.

Ya se me había escapado una vez, en la escaramuza del metro, pero ahora el resultado iba a ser completamente distinto. Como ya había hecho en anteriores ocasiones, seleccioné el armamento adecuado y me dispuse a dar caza al terrorista. La operación "Dekker" estaba en marcha.

10/11/2000. NUEVA YORK. ESTADOS UNIDOS

Comencé la caza introduciéndome en un camión que no dudé en limpiar de indeseables. Tras cruzar una puerta, escalé un cajón que me permitió saltar hasta unas vigas. Crucé las escaleras, atravesé otra puerta y tomé las dos siguientes bifurcaciones hacia la derecha, hasta unos barriles explosivos; tuve que dispararlos para poder continuar. A continuación salté al otro lado de la valla y entré por la puerta situada al final del pasaje. Avancé un trecho, camino de unas escaleras, a la izquierda, para descubrir a Sabre obteniendo armas de unos contrabandistas. Conseguí liquidarlos y hacerme así con un buen puñado de armas pero, una vez más, Sabre se escurrió por una puerta unas milésimas de segundo antes de ser alcanzado por mis balas. Lo perseguí hasta un camión por el que tuve que arrastrarme, cuerpo a tierra, para pasar por debajo.

Enseguida giré a la izquierda en dos bifurcaciones, hasta vislumbrar unas cajas sospechosas, cerca de una valla electrificada. Me cargué al guardia que protegía el lugar y así conseguí abrir la puerta los segundos suficientes para colarme en su interior. Una ajustada granada me permitió localizar a Sabre, y proseguir con la persecución.

El camino continuaba por una tubería estrecha. Tomé los dos siguientes desvíos a la izquierda, hasta un lugar en el que, de nuevo, me arrastré para poder disparar unos explosivos. Al hacerlos estallar, se abría un agujero que me acercaba cada vez más al diabólico Dekker.

Continué abatiendo terroristas durante unas decenas de metros, camino de una escalera ascendente. Tras atravesar un par de puertas, seguí las vías del suelo hasta una nueva puerta, a la izquierda. A medida que avanzaba, los matones se volvían más peligrosos, pues en una de las entradas me habían preparado una trampa explosiva. Por suerte, nada más abrir la puerta me lancé hacia atrás, esquivando la onda mortal.

Un poco más adelante, encontré una vía electrificada, por lo que no me quedó más remedio que saltarla cuidadosamente. A continuación, tomé la puerta de la derecha, bajé unas escaleras, y me introduje en un túnel situado a la izquierda. Estaba custodiado por un terrorista fuertemente armado, así que tuve que emplear toda mi artillería pesada para derrotarlo.

Seguí persiguiendo a Sabre a través del pasaje, hacia la otra plataforma. Era un tipo muy escurridizo, pues consiguió salir del metro y adentrarse en la ciudad. La caza se estaba alargando más de lo esperado...

LA MATANZA DEL HOTEL

Sabre se había refugiado en una pensión cercana, y había tomado varios rehenes. La misión se volvía más peligrosa, pues ahora debía apuntar con más cuidado, para no eliminar a ningún inocente. Además, el recinto estaba sembrado de policías.

Lo primero que hice fue "limpiar" el primer piso, para permitir el asalto de la "pasma". Seguí a un miembro de los SWAT hasta el lugar donde un grupo de terroristas retenían a una mujer. Tras liberarla, subí las escaleras, hacia el segundo piso. También estaba plagado de enemigos, pero los más peligrosos fueron los que aparecieron, de súbito, detrás de una puerta, utilizando un rehén como escudo protector.

Continué por la puerta cercana al ascensor, y me introduje por el hueco de la escalera, a través de una puerta situada a la izquierda. Desde este lugar, descendí hasta el piso inmediatamente inferior, y disparé a una ventana, para acceder a la escalera de emergencia situada en el exterior. Entonces subí hasta arriba del todo y, en un arriesgado salto, alcancé el agujero de la pared del edificio contiguo. Atravesé un par de puertas hasta una vieja escalera que se derrumbó cuando un terrorista saltó sobre ella.

Inspeccioné la casa, acabando con toda la resistencia, hasta que localicé a Sabre en el tejado. Como cabía esperar, el combate fue largo y peligroso, pero mis treinta años de experiencia en combate se impusieron a los instintos homicidas de Sabre.

Utilizando mis habituales métodos expeditivos de extracción de información, conseguí descubrir que Drekker tenía pensado adquirir una fábrica de misiles en Sudán. El siguiente paso estaba claro: destruir la factoría y arruinar los planes del genocida, antes de acabar con él para siempre.

Sabre se había refugiado en una pensión cercana, y había tomado varios rehenes. La misión se volvía más peligrosa, pues ahora debía apuntar con más cuidado, para no eliminar a ningún inocente

10/12/2000. KORDOFAN. SUDÁN

Si hacer explosionar una fábrica de armamento fuertemente protegida, ya era una tarea complicada, aún había que completar un pequeño obstáculo preliminar: encontrarla. Sudán era un país enorme y despoblado, pero el servicio de inteligencia de The Shop era uno de los más eficaces del planeta.

El Departamento de Transporte nos llevó a Hawk y a mí hasta el lugar donde podríamos obtener las pistas necesarias para su localización.

En primer lugar, me deshice de la primera resistencia, y subí unas escaleras hasta el recinto donde se encontraba Hawk. Lo ayudé a despejar la zona. Seguimos avanzado por el pasillo que llevaba a la única puerta que no estaba cerrada, en donde acabé silenciosamente con un guardia. El camino se bifurcaba en dos direcciones, por lo que Hawk y yo decidimos separarnos.

Pronto arribé a un tren que rodeé por el lado derecho. Seguí las vías hasta un nuevo vagón que servía de antesala a unas escaleras ascendentes. Estaba dentro de un edificio que exploré concienzudamente. Además de la inevitable resistencia enemiga, encontré unas gafas de visión nocturna y una grúa que abrió un boquete en el suelo, por el que me dejé caer. Unas escaleras lejanas llevaban directamente a los establos.

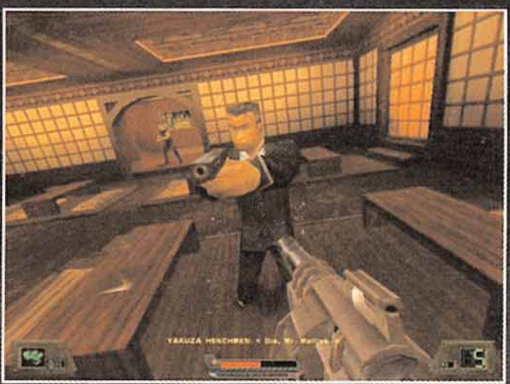
Unos metros más adelante, me reuní con Hawk. Subí por la escalera y caminé por la parte trasera del tejado, pero no tardé mucho tiempo en entrar a través de una ventana. De momento, la misión se estaba desarrollando según lo previsto pero, ¿por cuánto tiempo?

SUDÁN. PARTE 2

El camino conducía hasta unas escalinatas descendentes. Al fondo, a la izquierda, continuaba por unas nuevas escaleras, que comunicaban directamente con el exterior. Continué avanzando hasta que Hawk me aconsejó seguir el camino del ganado que llevaba al matadero. Dicho y hecho: busqué el camino horadado por las patas de los ani-


El poder de destrucción de algunas armas es impresionante y, sin duda, uno de los elementos diferenciadores del programa.


No hay nada como un buen tiroteo en la cocina para abrir el apetito…nos hemos quedado exhaustos con tanto ejercicio.


Los miembros de la mafia japonesa, pese a estar armados únicamente con una pistola, son muy rápidos y aparecen en lugares insospechados.

males, pero los terroristas me vieron llegar y cerraron las puertas del edificio. Por suerte, pude escalar hasta el tejado utilizando unas cajas amontonadas. Me introduje por la ventana cuya habitación mostraba un ventilador en el techo, y pulsé el botón que abría la puerta principal. Entonces seguí de nuevo por el camino del ganado, hacia la derecha, hasta unas escaleras, preludio de una irresistible palanca: abría la puerta que dejaba al descubierto el pasaje.

Cuando no pude avanzar más, salté sobre unas barras y continué hacia la derecha. Sólo tuve que localizar la sala de control para reunirme con Hawk. Pulsé una palanca y retorné por donde había venido, para dejar atrás el ganado que colgaba de los ganchos, y atravesar la puerta recién abierta. A continuación me introduje bajo la cinta transportadora y crucé la puerta de color verde. Escaleras abajo, maté a un guardia y giré una rueda que me permitió entrar por una tubería situada a la izquierda. Sólo tuve que avanzar unos metros para saltar al interior del sistema de ventilación.

Aunque, en aquellos momentos, estaba en el corazón de África, en aquel conducto del aire acondicionado hacía más frío que el interior de un congelador. Seguí el pasadizo hasta una enorme cuba, preludio del complejo de alcantarillas del matadero. El hedor de los desperdicios del ganado era insoportable pero, por suerte, no tuve que avanzar mucho hasta hallar una intersección con cuatro caminos. Tomé el de la derecha y me dejé caer por un agujero para descubrir que el matadero era, en realidad, la tapadera de una formidable instalación armamentística. ¡Bingo!

Un derrumbamiento había liberado una viga que daba acceso a un estrecho túnel. Me arrastré por el interior y me dejé caer al nivel inferior, hasta el ascensor

SUDÁN. TERCERA PARTE

Más allá del pasaje de entrada, me arrastré por un agujero sobre la cinta transportadora, bajo la luz roja. Al otro lado, esperaba Hawk. Nuestras sospechas se confirmaban: Dekker y su banda deambulaban por el lugar.

Extremando la cautela, me escurrí por un conducto superior y torcí a la derecha, para cruzar unas puertas dobles. Pronto localicé un puente que no crucé, pues estaba demasiado expuesto al enemigo. Al contrario, subí por las escaleras laterales y acabé con los soldados de la parte superior.

También hallé un botón que activaba los trituradores de la cinta transportadora. Los atravesé con mucho cuidado, y seguí la cinta hasta el final. Me reuní con Hawk, pero el camino quedó cortado por el derrumbamiento del puente. Mientras Hawk buscaba la forma de continuar, lancé unos explosivos, escapé por la ventana lateral y esperé a que mi colega manipulase la grúa. Rápidamente, me agarré a ella y me dejé caer en el otro lado. Sin perder ni un segundo, abrí una puerta y subí unas escaleras. Hawk, mientras tanto, se había introducido en el conducto de ventilación, pero yo debía desconectarlo para que pudiese continuar.

Avancé por el pasaje de madera hasta la entrada marcada con una luz rojiza. Descendí por una rampa y me introduje en la vagoneta de la mina, que me ahorró una larga caminata. Cuando se detuvo, caminé por el pasadizo de la izquierda hasta una escalera ascendente. Seguí las vías, esquivando una vagoneta plagada de guardias, hasta un ascensor.

El paseo hasta el nivel superior continuó por un pasadizo con una bifurcación. Tomé el camino de la izquierda hasta unas escaleras rojas y blancas que llevaban a una sala de control. Allí pulsé dos palancas. Tras la inevitable explosión, entré en la estancia que había más allá de las palancas, hasta encontrar otro pulsador. Al subir por una escala y saltar a través de una ventana roja y blanca, regresé al ascensor.

Allí cerca caí en la cuenta de que un derrumbamiento había liberado una viga, facilitando el acceso a un estrecho túnel. Me arrastré por el interior y me deje caer al nivel inferior, hasta el ascensor. Enseguida encontré a Dekker, que me desveló los verdaderos motivos de su siniestro plan. Mientras escapaba de allí, aproveché el desconcierto para volar la fábrica. La parte más peligrosa de la operación "Dekker" acababa de comenzar.

LA TIENDA DE LIBROS USADOS. NUEVA YORK

De regreso al cuartel general de The Shop, la organización decidió planear una nueva estrategia para acabar, de una vez con todas, con el malvado terrorista. La siguiente misión tenía como objetivo el cuartel general de la misteriosa empresa japonesa SUNI Systems. Tras el correspondiente rearme, The Shop nos proporcionó el transporte que nos llevaría hasta el lejano oriente.

20/12/2000. TOKIO. JAPÓN

Nada más entrar en el edificio, torcí a la derecha, recorrí el pasillo y volví a girar en la misma dirección. Tras cruzar una puerta, derroté a los primeros guardias y subí por la escalera de la derecha. Me introduje por el conducto de ventilación, pero el suelo se derrumbó, y acabé en medio de un grupo de terroristas de The Order, que confirmaba su relación con la empresa japonesa.

Volví a subir unas escaleras y salí a un área abierta. Cerca de un camión, entré en la puerta de la izquierda. Corrí hacia la derecha y acabé con los matones, mientras el ca- ►

Los objetos

Además del armamento convencional, en «Soldier of Fortune» existen diversos items que son indispensables para completar con éxito las diferentes misiones.



Medical Kit

Es indispensable para curar las heridas. Puesto que sólo se puede grabar un número limitado de veces en cada fase, se convierte en el objeto más preciado del juego, sobretodo si se tiene en cuenta que sólo se pueden portar dos medkits al mismo tiempo.



Flash Pak

Esta bomba luminosa ciega al enemigo durante unos instantes, evitando que dispare. No sólo sirve para acabar con el contrario más fácilmente; también evita que los disparos atraigan a nuevos contrarios.



HE36 Fragmentation Grenades

Las granadas son muy eficaces contra concentraciones elevadas de enemigos. También se emplean para abrir nuevos caminos en ciertos muros y ventanas, pero son muy ruidosas.



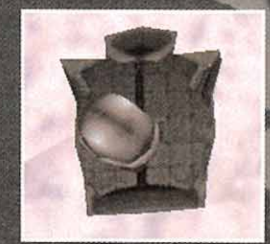
Angel R-43 Light Amplification Goggles

Gafas de visión nocturna. Son especialmente útiles para localizar agujeros y escotillas de ventilación por los que colarse.



C4 Plastique

Este explosivo de gran potencia permite practicar diversas estrategias de aniquilación, pues puede colocarse en lugares de paso para causar numerosas bajas al contrario. Al igual que las granadas, también sirve para abrir nuevos caminos. Si se activa cerca de una pared, se pega a ella y estalla a los pocos segundos. Por el contrario, si no hay un muro cerca, funciona como una granada, aunque tiene menos precisión.



Ballistic Armor

La armadura es esencial para soportar el fuerte fuego enemigo. Es muy valiosa, por lo que sólo debe recogerse cuando el nivel de armadura del protagonista se encuentra en su punto más bajo.


No hay que dejarse engañar por las apariencias: las mujeres-soldado son uno de los enemigos más peligrosos de todo el juego.


En el interior del castillo de Dekker se esconde un enorme submarino que el terrorista utiliza para viajar secretamente por todo el mundo.


Si un adversario se encuentra muy lejos, lo mejor es derribarlo con el rifle equipado con mirilla telescópica.

mión se movía como un loco. Así llegué hasta un coche en llamas que me sirvió como punto de referencia para buscar una puerta a la derecha. El botón del interior abría la puerta de la calle.
Enseguida llegué hasta unos ascensores, pero estaban fuera de servicio, así que tomé las escaleras de bajada, a la izquierda. En el piso más bajo, ignoré las dos primeras puertas, P1 y P2, y entré en la siguiente. Allí pulsé el botón que activaba la energía. El pertinente ascensor llevaba hasta el complejo comercial de SUNI. Dekker ya había comenzado la carnicería.

JAPÓN. PARTE 2
Tras explorar las primeras salas, crucé unos portones dobles, en varias ocasiones, hasta entrever una puerta plateada cerrada. Tomé entonces las escaleras de la izquierda y, al llegar abajo, giré a la derecha para hallar el ansiado R-22 Microwave con el que podía "freír" a los enemigos.
Me encaminé entonces a la primera puerta de la izquierda y rompí una ventana para salir hasta una cornisa. Seguí caminando cautelosamente hacia la derecha, evitando la caída, hasta una ventana. Desde esa posición, conseguí acabar con los terroristas que habían cogido varios rehenes. Al hablar con uno de ellos, me comunicó la contraseña del ordenador central. Tuve que subir unas escaleras y cruzar una puerta plateada para llegar a la zona principal del edificio. Desde allí, tomé la puerta de la izquierda y subí por una rampa. Un poco más adelante, encontré el ansiado ordenador central. Tras la inevitable manipulación, se activó un sistema de protección que sembraba de mortales rayos láser toda la planta. Evitando estos dispositivos, salí de la sala de control, giré a la izquierda y me introduje por el conducto de ventilación. Dekker había mandado a una horda de asesinos detrás de mí, así que escapé de la planta utilizando el ascensor.

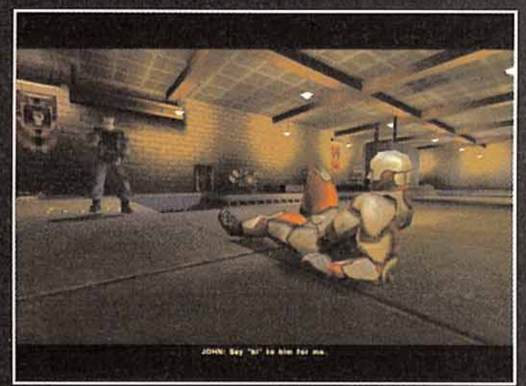
JAPÓN. PARTE 3
Puesto que el elevador estaba bloqueado, y los matones habían comenzado a invadirlo desde el techo, escapé gracias a la escalera lateral. De pronto, las persianas de una de las salas descendieron y, a través del ventanal, pude ver cómo un enorme helicóptero comenzó a disparar toda su artillería pesada. Por suerte, encontré algo de munición para el lanzacohetes en uno de los recintos cercanos. Así fue como conseguí escapar con vida. El destino me obligaba a regresar de nuevo a Irak.

05/01/2001. BASRA. IRAK
Según los datos obtenidos en Japón, Mohammed Amu estaba más implicado en la operación de Dekker de lo que yo había supuesto en un primer momento. No quedaba más remedio que capturarlo, para obtener los últimos datos que necesitaba. Debía tener especial cuidado en no matarlo, así como seleccionar el armamento con sabiduría teniendo en cuenta que los árabes disponían de chalecos antibalas.
Nada más llegar a Irak, seguí el viaducto hasta el final, subí por una rampa y caminé a través del camino empedrado. Un grupo de soldados me atacó por la espalda pero, por suerte, tenía la buena costumbre de mirar hacia atrás cada pocos segundos.
A continuación, coloqué unos explosivos C4 para abrir las dobles puertas, y acceder al interior del edificio. Tras una larga carrera, alcancé la zona principal del mismo. Tomé el corredor más alejado de la derecha, subí unas escaleras, y entré en la armería de Mohammed.
Disparé a una plancha para salir de allí, y busqué un enorme trailer. Desde el techo del camión, salté al tejado y entré por una ventana, gracias a la inestimable ayuda de unos barriles, que me sirvieron como punto de apoyo.
Ya en el interior, hallé unas escalinatas ascendentes, bellamente decoradas, y seguí por el pasillo hasta otras escaleras, esta vez de bajada. Giré a la derecha, pasé de largo unas escalinatas, y subí por las siguientes. El edificio era muy grande, pero yo no me cansé de disparar a los soldados y subir escaleras, hasta arribar a un balcón que comunicaba directamente con el tejado. Desde allí, me dirigí a la derecha, donde estaban los guardias que me atacaban, hasta unas escaleras fuertemente vigiladas.
Pronto vislumbré unos cajones a los que tuve que disparar, para subir de nuevo hasta el tejado. El discurso de Mohammed Amu resonaba muy cerca. En el tejado busqué una reja, acabé con un guardia y lancé un explosivo que abrió la puerta cercana a la base de la escalera. No tuve que caminar mucho para encontrarme con el mismísimo Amu. La persecución acababa de comenzar.
En primer lugar, torcí a la derecha, bajé por una cuesta, y volví a girar en la misma dirección. A los pocos metros, escalé unas cajas y me introduje por el conducto de ventilación. Así pude destruir un tanque y recorrer unos escalones de madera que llevaban a la torre de vigilancia. En su interior pulsé un botón que abría la puerta grande. Tras cruzarla, subí por una escalera, derroté a otra legión de terroristas protegidos por otro tanque blindado, y tomé el pasadizo situado a la derecha del tanque. Llegué de nuevo al amplio patio exterior. Me introduje en un pasillo, a la izquierda, y remonté una escalera que llevaba a la siguiente sala. Pulsé un botón que puso en marcha un mecanismo. Disparé al equipamiento para que cayese al suelo y abriese un boquete por el que continuar.
Ascendí un par de escaleras hasta un suelo alfombrado en un bello tono rojizo. Tomé el camino de la derecha, atravesando varias puertas, hasta subir tres tramos de escalinatas. A continuación, crucé la biblioteca hasta que me encontré a Amu hablando con el mismísimo Saddam Hussein. Los perseguí hasta el tejado, pero Mohammed se cansó de correr y decidió entregarse. Lamentablemente, Dekker hizo acto de presencia, y se ocupó a su manera del

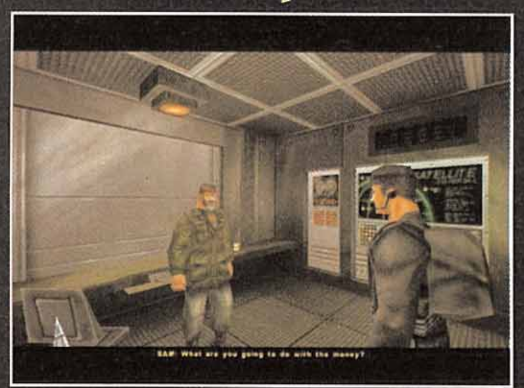
Según los datos obtenidos en Japón, Mohammed Amu estaba más implicado en la operación de Dekker de lo que yo había supuesto en un primer momento



¡Por fin! El malvado Dekker ha sido derrotado. De nuevo, el mundo puede respirar tranquilo…



John Mullins se dispone a detener al famoso terrorista. Una vez más, ha salido victorioso de su misión más peligrosa.



Lo malo de trabajar como mercenario, es que nunca tienes tiempo de disfrutar de unas merecidas vacaciones.

pobre árabe. Los objetivos de la misión habían cambiado: ahora era necesario destruir la refinería de petróleo.
Sin perder ni un segundo, descendí por la cuesta, dejé atrás un camión, y me dirigí a la valla, donde giré a la izquierda. Allí, en el área principal, había unas pequeñas escalinatas, que servían como punto de referencia. El objetivo consistía en desactivar cuatro estaciones de bombeo. En primer lugar, busqué un panel de control cercano con una llave giratoria, que no dudé en activar.
Para encontrar la segunda estación, regresé a las escalinatas, tomé las escaleras situadas frente a ellas, un poco a la izquierda y, una vez arriba, giré de nuevo a la izquierda para subir más escalones. La segunda llave se encontraba muy cerca. Desde allí me dirigí a la sala de ordenadores, y activé cada uno de ellos, para comprobar los numerosos envíos efectuados a Alemania. ¡Así que allí era donde se encontraba el cuartel general de Dekker!
Sin pérdida de tiempo, entré en el ascensor de la zona izquierda y tomé la primera a la izquierda; cerca del lugar se escondía la tercera rueda que controlaba la estación de bombeo. Para localizar la cuarta, tuve que explorar el recinto a fondo, hasta que vislumbre otro ascensor, muy alejado del primero. Llevaba a la planta superior. Sólo tuve que torcer a la izquierda, subir una rampa, y girar en la anterior dirección, para activar la ansiada llave redonda. El colapso general terminó con la producción armamentística de Irak. El cerco sobre Dekker se cerraba cada vez más.

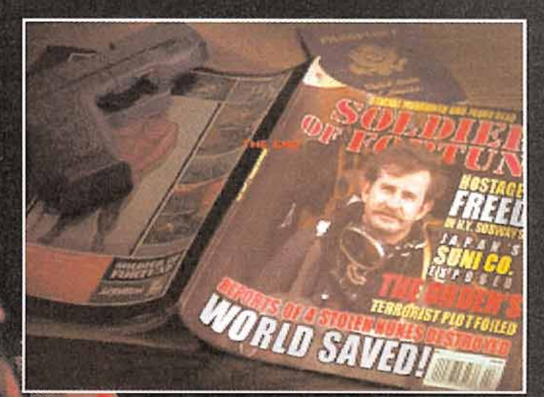
16/01/2001. HANOVER. ALEMANIA

El momento de la verdad había llegado: debía infiltrarme en el castillo de Dekker y acabar con él. Era imprescindible ser muy sigiloso, para no atraer a los numerosos guardaespaldas, por lo que elegí las armas que realizaban menos ruido, así como aquellas capaces de traspasar los chalecos antibalas.
Cuidadosamente, subí las escaleras de la mansión y disparé a un guardia para que dejase al descubierto un botón que abría la puerta enrejada. Seguí las bifurcaciones de la derecha, hasta el agua. Atravesé un par de puertas de madera hasta que no me quedó más remedio que sumergirme en el líquido elemento, hacia un túnel de drenaje ubicado en el lado izquierdo. A continuación, me arrastré por un agujero, hasta unas escaleras descendentes.
Tras subir por una rampa, salté a la tubería del alcantarillado; puesto que la puerta de la zona superior estaba cerrada, hice un agujero en la pared y subí por una escala, al otro lado. El castillo estaba repleto de pasajes secretos, tal como descubrí al colarme por un túnel camuflado detrás de unas cajas. Al llegar al final, me dejé caer hasta abajo.
Tuve que subir un par de escaleras para hallar a unos terroristas armados con lanzacohetes. Puesto que la entrada principal al recinto estaba cerrada, tomé el pasadizo de la izquierda. Al otro lado de las escaleras pude activar una llave redonda que abría las puertas del patio. No tardé mucho tiempo en arribar a los establos, donde subí por una escala. Un botón escondido dejaba al descubierto un ascensor secreto.
Al dejar atrás unas escaleras en espiral, caí en la cuenta de que Dekker tenía pensando destruir Nueva York. ¡Había que actuar con rapidez! Pulsé una palanca y seguí el camino de la izquierda, cercano a la puerta con la luz roja. Una nueva colección de escaleras desembocaban directamente en la cocina. En un habitáculo cercano, junto al dormitorio, encontré una batería.
Al otro lado de unas puertas dobles, descubrí el camino que debía seguir para escapar de allí: abrí la ventana y me coloqué frente al espejo; al pulsar el botón, aparecí en el otro lado del muro. Un poco más adelante, volví a accionar otro pulsador que desactivaba el sistema de seguridad. Esto convertía las luces rojas de ciertas puertas en verdes, por lo que ahora podía investigar en su interior. Regresé al pasillo, giré a la izquierda y me introduje por la primera puerta con la luz verde que encontré. Pronto vislumbré varios armarios repletos de libros, uno de los cuales escondía un pasadizo secreto, si se le empujaba convenientemente. El ascensor próximo llevaba a los niveles inferiores de castillo.

Al dejar atrás unas escaleras en espiral, descubrí que Dekker tenía pensando destruir Nueva York. ¡Había que actuar con rapidez!

LAS CATACUMBAS

El sótano de la mansión era, en realidad, un impresionante complejo militar protegido por los más modernos sistemas de seguridad. En los pasillos de entrada, abundaban las metralletas automáticas y las puertas protegidas por rayos láser.
Puesto que no me quedaba otro remedio, continué por la única salida despejada, y subí unas escaleras y unas cajas, que me facilitaron el acceso a una tubería de color amarillo. Era el preámbulo del enésimo conducto de ventilación. Cuando me dejé caer al otro lado, apreté un botón y crucé la puerta recién abierta. Por desgracia, se cerró detrás de mí nada más cruzarla, presagiando una traicionera trampa.
Tuve que avanzar con mucho cuidado, para esquivar los rayos láser, y así activé los pulsadores de dos salas de control. Un nuevo botón, al otro lado de la puerta recién abierta, me mostró el camino hacia el búnker de Dekker. Como había imaginado, Sabre era, en realidad, su hermano. Mientras Hawk perseguía a éste último, y comenzaba una peligrosa cuentas atrás, yo me escurrí por el pasaje de la izquierda, hasta encontrar un panel de control azulado, que no dudé en destruir. Tuve que desactivar otros tres para detener la detonación.
Seguí el camino marcado por la alfombra roja, hasta un botón que abría la enésima entrada. Tras coger un ascensor, limpié de terroristas las estancias contiguas, camino de un nuevo elevador que me llevó directamente a un enorme submarino anclado en un muelle artificial. Primero tuve que deshacerme de la guardia de élite de Drekker, pero no fue nada comparado con el combate final contra el villano. Iba envuelto en una espeluznante armadura que le cubría todo el cuerpo, por lo que el único arma que le dañaba seriamente era el R-22 Microwave. Tras unos intensos minutos de lucha a muerte, el terrorista cayó herido a mis pies. Una viga desprendida del techo hizo el resto.
De regreso a Nueva York, le pedí a Sam unas merecidas vacaciones, pero él ya me tenía preparado otro "agradable" viajecito a Sudamérica. Qué le vamos a hacer… Así es la vida de un Soldado de Fortuna…



Este que veis es el verdadero John Mullins, que se ha reencarnado en el propio videojuego como portada de una revista.

EPÍLOGO

John Mullins le dio una última bocanada al enorme puro, ya convertido en un molesto montón de ceniza, y abrió los ojos, esperando paladear la mueca de asombro que, seguramente, adornaba el rostro de su interlocutor. Muy al contrario, el redactor de Micromanía roncaba apaciblemente con la cabeza apoyada en el lateral de la silla. Hacía tiempo que la grabadora se había detenido.
- ¡Eh! ¡Muchacho! –gritó el mercenario, rojo de ira.
El periodista se despertó de un salto, e inspeccionó la grabadora.
- Esto…Señor Mullins… ¿le importaría empezar de nuevo? Creo que se ha acabado la cinta, más o menos en… ¿Kosovo?
- ¡Malditos civiles! –farfulló para sí mismo John Mullins, dudando entre volver a la historia o arrojar a la visita directamente por la ventana.

J.A.P.

USAF (II)

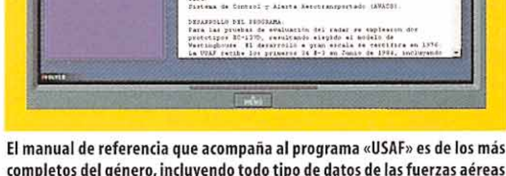
Reunión informativa

Un poco de reflexión y algunos objetivos coherentes y comunes pueden lograr que además de apretar el gatillo con certera puntería y bastante saña regresemos a la base completos, con "derribos" marcados y con algún ascenso o medalla alegrando tu uniforme y afectando la envidia de tus compañeros.

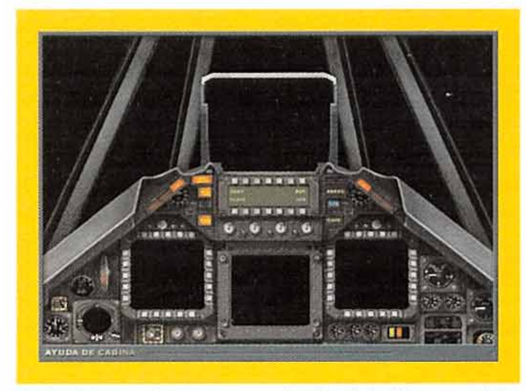
A menos que seas un arrojado piloto, o demasiado experimentado, o que la situación así lo recomiende, "a levantar alas muchachos", el paso por el briefing (más conocido en nuestro lenguaje cotidiano como "reunión"), es imprescindible antes de quitar los calzos al avión y despegar con cualquier destino o fin. Aunque lo que manejemos sea un juego y no una masa de metal suspendida y con alta capacidad destructiva, un avión palpable, hay que considerar que el realismo que encontramos en este sim, y en la mayoría de ellos, pasa por muchos supuestos. Los principales que vamos a encontrar son atacar y ser atacados con las consecuencias que esto pueda suponer para nuestro avión, emplear un combustible y sufrir su gasto más o menos elevado según sea el empuje con el que volemos –ojo a dejar la postcombustión tipo dos enganchada, no es apenas apreciable desde cabina–, el uso de armas y su carencia, por apoyarse o apoyar a compañeros y por algunos "comportamientos" de nuestra montura (pérdidas, falta de potencia, caída de altura, etc.). En estas reuniones, en el caso de pilotos de combate, se hacen en común por unidades, se tratan los temas que forman la misión a desarrollar durante las actividades del día como operaciones, objetivos, resultados primarios y secundarios, coberturas, meteorología, repostajes, armamento, etc. Si vamos a volar en grupo, con los colegas por ejemplo, un momento de puesta en común antes de empezar a volar sin coordinación no es tiempo malgastado.

LOBOS SOLITARIOS, ALAS VICTORIOSAS

Al volar en grupo, ya sea con las "máquinas" en paralelo, redes locales o a través de la Red, un error de novato o impaciente es salir de caza, pero de qué. Si no sabemos quiénes son amigos ni enemigos, o vamos con los soportes llenos de Sparrows y el



El manual de referencia que acompaña al programa «USAF» es de los más completos del género, incluyendo todo tipo de datos de las fuerzas aéreas de EE.UU., además de muchos otros datos, incluso de carros de combate.



Muchos de los controles que tenemos en la cabina de los diferentes modelos que controlamos en «USAF» están totalmente operativos, pero otros, como los laterales, están puestos de modo más bien decorativo.

Si vas a volar en grupo, un momento de puesta en común antes de empezar a **volar sin coordinación** no es tiempo malgastado



Salir de caza nada más instalar el juego será una de las primeras reacciones que tengamos en ese momento, aunque es recomendable leer el manual adjunto, además de dar un detenido "paseo" por el briefing.



Disparar y derribar a lo loco a los enemigos que tenemos delante será todo un placer pero, ¿era un enemigo, o se trataba de un enemigo? Es por esto por lo que las reuniones antes de la misiones son importantes.



A la hora de mirar el armamento que puede llevar cada aparato habrá que tener en cuenta el tipo de misión que vamos a desempeñar, así como el peso del mismo y el combustible que deberemos cargar.



Las diferentes vistas que nos proporciona «USAF» permitirán ver los aviones desde muy distintas cámaras, lo que seguro agrada a la vista, aunque muchas de ellas no sirvan más que para deleitarnos visualmente.

En las reuniones que se establecen antes de entrar en acción –briefing– se tratan los temas que forman **la misión a desarrollar** durante las actividades del día, además de muchos otros **datos necesarios para llevar** a buen fin la misión



Deberemos siempre tener en cuenta que antes de disparar hay que apuntar bien, pues el armamento es bastante escaso y seguramente nos hará falta más adelante, en acciones posteriores.

objetivo principal es una columna de carros, reflexión. Tanto si competimos con o contra conocidos, que además de querer sacar brillo a la pericia supone grandes dosis de competitividad, establecer grupos previos (escuadrillas) con objetivos comunes es un gran paso para evitar meternos en un enjambre de aviones de padre desconocido y que disparan a lo que sea porque si no derribamos a los otros el siguiente soy yo. De acuerdo, hemos derribado a los cuatro aviones que han aparecido en el HUD y ahora que llega el enemigo, ¿con qué vamos a disparar y quién nos va a apoyar? Nuestros compañeros no, están saqueando el frigorífico para celebrar nuestra simpática y eficaz habilidad con los Sidewinder. Recordad, orden y disciplina no deben faltar si no volamos solos; cuanto más nivel adquiera el juego, menos lobos solitarios encontraremos y menos durarán. Para jugar a través de Internet, en las páginas de Jane's hay una zona exclusiva para ello (http://www.janes.ea.com/, "Kill & Compare"), y es recomendable tener una conexión mínima de 33,6 para poder participar sin sobresaltos y de manera continua en la acción. Para ordenadores en paralelo hay poco problema, alguno más para redes locales, aunque suele ir bastante rápido en horas de no trabajo, ya que al ser tan "pesado" en su manejo, colapsa fácilmente los sistemas o funciona demasiado lento para lo que las posibilidades del juego dan de sí. Hacerse con un apodo "Nick Name" (optativo) conocido para todos es otro segundo de tiempo que puede facilitar la estancia en los cielos, más si no nos olvidamos de él, descuido muy común y, por favor, dejad a "Maverick" en paz, hay muchos más nombres y la creatividad al igual que el aire se supone ilimitada. Además, ya fue sobradamente vengado por Tom Cruise.

EL LIBRO, ESE GRAN COMPAÑERO

Sólo por puro "interés humano" es calificable la lectura del manual como de imprescindible, sólo para poder sacar todo el partido al juego y al vuelo su lectura es necesaria e imprescindible. No es un fardo aburrido que enfarraga el simulador; son páginas plenas de información extractadas de las celebradas obras de Jane's y de los manuales de vuelo de la USAF, tanto técnicos como de combate. En estas páginas va a quedar resumido su contenido y el de sus siete capítulos como referencia e introducción previa al vuelo. Capítulo 1, "Interfaz". Básica para comenzar a volar, contiene las informaciones sobre misiones rápidas, entrenamiento, campañas, pantallas de misión, carga de armamento, resultados del vuelo, historiales de pilotos y, como contenido especial, la grabadora de misiones con sus múltiples posibilidades.

Una vez planificado el vuelo, llega el Capítulo 2, "Cabina". Páginas con las referencias terminológicas, opciones de aviónica, visor DASH del casco (donde pones el ojo pones la bala), gafas de visión nocturna, testigos físicos y luces (ojo a los "polluelos", hay que saber qué es cada testigo, que no se trata de volar una tragaperras insensible) y las elementales para darle al gatillo, las que tratan la lectura del HUD (presentador frontal de datos, básico para cualquier operación del avión) y del resto de pantallas multifunción (NAV, ADI, MFD, LANTIRN, GMT y muchos acrónimos más).

Hemos niquelado el avión y nos comunicamos con él y sabemos lo que le pasa viendo los testigos y pantallas, pues sin perder tiempo, al aire, Capítulo 3, "Vuelo". Pues para volar un poco de física –velocidad, resistencia, sustentación, ángulo de ataque, factores de carga, fuerzas G, tolerancias, etc.–, de vuelo ►

El apoyo de contenido. Dos en uno, y por el mismo precio

Un aliciente extra para hacerse con este simulador es la completa guía de apoyo, más una pequeña enciclopedia que una simple fuente de referencia, un producto elaborado por Jane's con altísima calidad de contenidos y en el aspecto gráfico, donde se ha cuidado hasta el mínimo detalle el diseño y la presentación de imágenes (fotos y diseño gráfico) y el texto con los datos. En ella encontraremos todos los elementos presentes en el juego, no sólo aviones y no sólo los modelos recogidos en el simulador. Veremos carros, helicópteros, radares, camiones, diversos sistemas de armas, etc., organizados como Aliados o Enemigos con su imagen real y su homóloga en el juego y con su referencia textual. Muy interesante.

Sólo para poder **sacar todo el partido al juego** y al vuelo la lectura del manual se hace casi **necesaria e imprescindible**

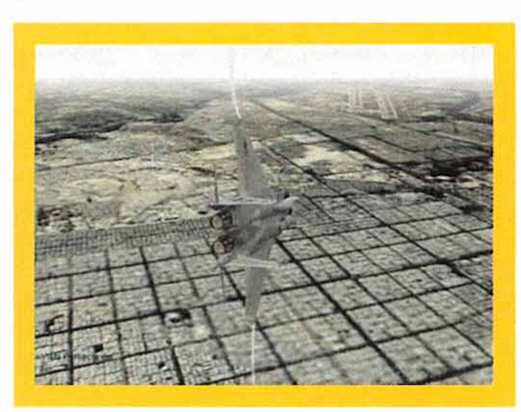
–alabeo, cabeceo, etc.–, de navegación –ruta, puntos, etc.– y alteraciones de vuelo –pérdida, recuperación y la temida barrena–. Un capítulo muy, muy contundente, pero que os hará crecer las alas y os sorprenderá por poco interés que tengáis en el mundillo del Aire.

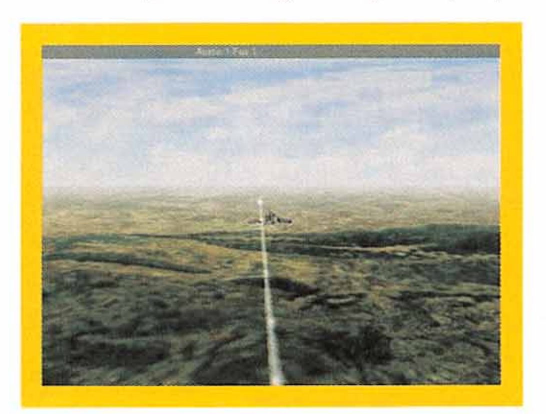
Capítulo 4, hemos tardado, llega "Combate". Acciones básicas como preparación de la misión, repaso de cabina y armamento –rutinas–, detección, uso de radar –en sus diversos modos–, adquisición de objetivos y uso del armamento más efectivo. Un punto precioso de este capítulo es el dedicado a las maniobras de combate, las más comunes, pero que además de ilustrar al lector le hará sacar más partido al combate que el común de degollar al joystick y sudar con un "Bandido a tus seis" resoplándole en la nuca y lanzándole todo un arsenal.

El 5º se dedica a "Multijugador", apodo, conexión, charla, opciones, escenarios y puntuaciones. 6 y 7 son informaciones sobre historia de la USAF, desde los primeros aviones de combate, el paso por la Primera Guerra Mundial, la Segunda, Asia, la participación en Vietnam, "Tormenta del Desierto" y las misiones teóricas "Flecha Roja" y "Gigante Dormido". El 7 se dedica por completo a explicarnos las "monturas", después de unas breves definiciones de conceptos repasa, en orden cronológico y uno a uno cada avión, desde el tipo de nave que es, sus características de diseño, controles de vuelo, estructura, tren de aterrizaje, planta motriz, alojamiento, aviónica, armamento y especificaciones, hasta su programa de creación y sus diferentes variantes. 8º y último, "Apéndices", un repaso rápido a las abreviaturas y acrónimos, un glosario de términos y unos comentarios finales para facilitar la adaptación individual al juego.

Aunque parezca mentira, con el libro delante lo veréis. Lo que queda en estas páginas no es más que una introducción muy superficial, un "briefing". Sería necesario mucho espacio para poder profundizar en los contenidos del libro y poder facilitar a los lectores y usuarios una guía rápida de uso y referencia de juego, un sucedáneo que evitase el engorroso o agradable paso por las páginas del libro. Como observación subjetiva, recomendamos su lectura. Sacar el jugo a este juego sin saber qué tenemos entre manos, cómo se comporta cada avión, cómo se realizan las lecturas de instrumentos, cómo se utilizan los diferentes sistemas de armas y sus interfaces –pantallas– y tantas cosas es como sentarnos en un Ferrari (por ejemplo) por primera vez y sólo saber meter primera segunda y marchar adelante y atrás en el mismo eje de dirección; innegable que conduces un Ferrari, pero... ¿nos entendemos?, afirmativo.

Un error de **novatos o de impacientes** es salir de caza nada más instalar el juego





CASOS PRÁCTICOS

Una vez instalado el juego y como niño con zapatos nuevos padeciendo de "impacientitis", configuramos el sim según nuestras preferencias y saltamos a la cabina y... no se mueve, no dispara, esto se cae, esto es un aburrimiento. Han sido bastantes los casos de pilotos y expertos en simuladores que no han podido de primeras con el juego –no es imposible, sólo pide un momento de paciencia–. Son muchas las teclas y muchas las funciones del avión a controlar, en ningún caso todas, como ya veréis, pues casi todos instrumentos dan lectura, pero no capacidad de actuar sobre ellos y otros, como los situados en laterales, son sólo "teatro", muy real, pero "teatro". El avión tiene frenos, tiene luces, diferentes potencias, diversas armas, varias capacidades de ataque y protección y muchas más cosas que van más allá de los movimientos del Joystick y de las teclas de lanzamiento –por cierto, para acertar, hay que apuntar–. Pero cómo disparar y acertar son pistas que pertenecen al próximo capítulo. Mientras tanto, "al aire" y a desbravarse un poco "polluelos".

D. "Bucanero" C.

Para participar en esta sección podéis mandar vuestras cartas a la siguiente dirección: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, ESCUELA DE PILOTOS, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS
También podéis mandar un e-mail al buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es

Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Una Buena Velada Con Los Colegas

Tras otro ajetreado mes repleto de aventuras, combates y algún hallazgo, llega el momento del descanso, de la reunión con los colegas, del calor de la compañía después de un mes de soledad de héroes. Aquí estamos todos para reconfortarnos y cargar las pilas.


VAMPIRE. THE MASQUERADE - REDEMPTION


ICEWIND DALE

Porque son muchos los lugares que invitan al gasto de energías. A ellos se incorpora una nueva entrega de «Might and Magic», el octavo, con el subtítulo de «Day of the Destroyer», del que iremos hablando en los próximos meses. Os recuerdo que tan sólo hace 6 meses se publicó en España la séptima entrega, «For Blood and Honour». Ambos juegos, junto con «Might and Magic VI», ya más veterano, constituyen un trío de buenas opciones para gastar un montón de esas energías. Enroth y Erathía conocidos, ¿dónde nos llevará la nueva aventura?

Y puestos a hablar de triadas, tenemos otro, basado no tanto en la unidad temática, como en la similitud del sistema de juegos. Es el constituido por la producción de Black Isle, e integrado por «Planescape: Torment», «Fallout 2» y, por supuesto, «Baldur's Gate». Suponen un menú variadito, que nos permitirá viajar desde un universo multiplanar centrado en Sigil, a las clásicas espadas y brujería de los Reinos Olvidados, pasando por nuestra querida Tierra asolada por una guerra nuclear. Además, el futuro se presenta de lleno de títulos que, al menos, hacen concebir la esperanza de que se añadirán a la oferta de JDR (aunque nadie sabrá ya a qué atenerse tras el fiasco de «Ultima IX», fiasco porque el último capítulo de esta clásica saga de JDR resulta no ser de este tipo). En fin, ahí van algunos nombres para que vayan sonando: «Wizardry VIII», «Ravenant», «Arcanum», «Vampire: The Masquerade - Redemption», «Icewind Dale», «Baldur's Gate II» y «Neverwinter Nights». De ellos, los tres últimos siguen el sistema de «Planescape» o «Baldur's Gate»

Vuestro turno.

OTROS MANIACOS

Es poco frecuente que asome por nuestra sección el decepcionante **«Return to Krondor»**, pero de vez en cuando lo hace, como esta vez de la mano de Miguel Blanco, de Chiclana de la Fra (Cádiz). Y en estos casos me pongo en la piel del frustrado compañero y quiero sacarle del obstáculo para que se termine rápidamente el juego y se dedique a cosas más serias. Como el «Planescape» o el «Might and Magic VII», claro.

Pues bien, Miguel está parado en Haldon's Head (la verdad es que es el único lugar donde alguien se puede quedar atascado, tan fácil es el juego), donde no sabe cómo curar a la hija de Merrick, y ya ha hablado con la bruja, con el predicador y el propio Merrick. Además, ha descubierto que por la noche salen vampiros. Bueno, te queda por hacer mucho en la aldea maldita. Para curar a la chiquilla sólo tienes que quitarle uno de los adornos que le fue regalado por alguien del pueblo. No obstante, antes de que Merrick se fíe

CalabozoLISTA

Escasas variaciones presenta la lista de nuestras preferencias. Y es que los maniacos somos fieles a nuestros preferidos. «Planescape» es el gran rival del «Baldur's Gate« para su sucesión, pero aún queda muy lejos en los puntos del indiscutible líder. A ver si comienza el efecto sustitución porque se va terminando el segundo. Los «Might and Magic» se mantienen en la pugna, y el VII en el puesto, mientras que el VI ha de ceder ante el empuje del «Planescape». Que resistan, que llegan refuerzos.
Y cierra la lista el convidado de turno, en esta ocasión un clásico como «Ultima VIII», al que habremos de volver para recordar los tiempos en que esta saga era de JDR. Por suerte, nuestro campeón indiscutible tiene fuelle para darnos entretenimiento durante mucho tiempo: Honor y pompa al «Baldur's Gate», un mes más.



Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Baldur's Gate
2.-	Planescape: Torment
3.-	Might and Magic VII: For Blood and Honor
4.-	Might and Magic VI: The Mandate of Heaven
5.-	Ultima VIII: Pagan

Puesta al día sobre la película «El Señor de los Anillos»



Parece que el proyecto va tomando cuerpo; Carlos Franciso Cenalmor nos informa de que ya hay un primer "trailer" de la película publicado en Internet, información que sin más os traslado. Por cierto, tiene muy, muy buena pinta..., como podéis ver.

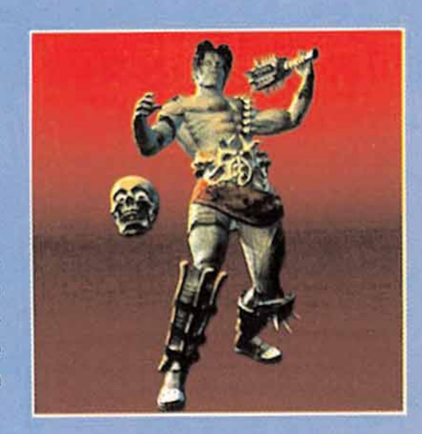


«Planescape» en español... o casi

Como ya he comentado alguna vez, son muchas las quejas sobre la no traducción a nuestro idioma del juego del título. No obstante, también obstáculos de este tipo es capaz de superar el ingenio de los miembros de nuestro gremio. Así, gracias a Daniel Belchí, de Sta. Cruz de Tenerife, tenemos una forma más o menos práctica de disfrutar de esta aventura aún sin saber inglés. El principal ingrediente es un programa traductor, como el Power Translator o similar (Daniel aconseja el Globalink Power Translator Pro). Se ha de ejecutar el juego sin el modo "Full Screen", lo que se puede así configurar en el fichero Torment.ini, cambiando el valor de dicha opción de 1 a 0. Además de todo esto, la barra de menú Inicio de Windows conviene situarla en la parte superior de la pantalla y con la opción "Ocultar automáticamente".

En estas condiciones, cuando aparezca un diálogo o mensaje, basta con acercar el ratón a la parte superior de la pantalla y elegir de la barra de menú el programa de traducción, con resolución 640x480, y ajustar su pantalla a la del juego de forma que se vea el recuadro de diálogo a la vez que el traductor. Así, basta con ir tecleando las frases y traduciéndolas. Recomienda además Daniel tener varios documentos según los distintos ítems que se traducen: uno para diálogos, otro para inventario, hechizos... y así.

Aunque a primera vista el procedimiento parece rudimentario y poco práctico, Daniel afirma que "poco a poco se va cogiendo rapidez y un automatismo sorprendente". En fin, parece que él está encantado con este sistema, y por eso os invito a probarlo si el inglés os supone un serio obstáculo para el disfrute de éste u otros juegos. De hecho, Daniel está tan encantado que dedica sus seis puntos al juego del que ahora puede disfrutar.



de ti lo suficiente, habrás de conseguir la confianza del alcalde. Y para ello nada mejor que terminar con la maldición de los vampiros que acosa a los lugareños. Comienza tus investigaciones en este sentido en la cabaña del leñador, y ten mucho cuidado.

Los puntos de Miguel van a «Baldur's Gate» (3), «Fallout»(2) y el último para «Return to Krondor».

Tampoco es muy habitual que aparezca en las disertaciones de los maniacos **«Ultima VIII: Pagan»**, claro que en este caso las razones hay que buscarlas en su antigüedad y no en la falta de calidad. No obstante, sí que se mantienen las razones expuestas por las que ayudar a los compañeros en él atascados. Como es el caso de Miguel Ángel González, de Basauri (Vizcaya), quien quiere saber dónde está el corazón de Hydros, el Titán del Agua, y cómo conseguirlo, y, finalmente, qué hacer con los cinco corazones.

Respecto al paradero del artefacto, no es otro que un cofre en el palacio de Tenebrae, cuya llave te será suministrada por Devon en el momento adecuado. ¿Cuál es el momento adecuado? Pues después de haber liberado a Hydros, para lo que te recomiendo una visita al lago Carthax; tendrás que utilizar el hechizo de Desenterrar Muertos para poder liberarlo. Finalmente, la forma de usar los cinco corazones te será descrita oportunamente cuando dispongas de dichas piezas, en un hechizo que te suministrará el sapientísimo Mythran. Espero que con esto te sea suficiente para proseguir la búsqueda del Avatar, querido Miguel Ángel.

Fin del asueto y de las viandas. Abandonemos el calor de la amistad en pos de una nueva ración de aventuras que, eventualmente, no lo dudéis, terminarán en heroica gesta. Y entonces nuestros trabajos serán recompensados. El próximo mes, más.

Ferhergón

ICEWIND DALE



MIGHT AND MAGIC VIII



VAMPIRE. THE MASQUERADE - REDEMPTION

JDR para el futuro

Desde sus comienzos, los JDR han tenido fieles seguidores, pero en estos momentos está llegando con más fuerza pasando de ser un género minoritario a comprender un amplio margen de público. La creciente presencia de los JDR puede deberse a que de un tiempo a esta parte se han producido numerosos cambios. La introducción de entornos virtuales en los que, en consecuencia, puede darse mayor grado de acción y, sobre todo, la creación de comunidades virtuales con multitud de usuarios, ya están marcando las pautas en los títulos de rol para PC en el futuro. Aún así, las temáticas y los ambientes donde se desarrollan las aventuras se mantienen con muy pocos cambios.

Por lo que nos ha deparado el E3 a este respecto, se perfilan varios caminos por los que los JDR se dirigirán mayoritariamente. Por un lado, está la adaptación a PC de conocidos juegos de rol de mesa donde podemos destacar «Vampires: The Masquerade - Redemption» de Nihilistic y Activision, que también se encuentra desarrollando otro programa basado en el universo creado por White Wolf, «Werewolf: Apocalypse». Por otro, la creación de entornos exclusivamente online, se prevé, crecerá más dando lugar a macrocomunidades. Hay que destacar así «Everquest» de 989 Studios y Origin está en desarrollo de Ultima Online 2.

Son muchas las compañías que contribuirán a englosar con nuevos títulos el panorama de los JDR para los próximos meses. Aparte de las ya citadas, Activisión lanzará a finales de año «Wizzards & Warriors». Microsoft, por su parte, prepara para el próximo año «Dungeon Siege». THQ tiene entre manos un ambicioso proyecto con «Summoner» y Ubi Soft tiene prevista la aparición de «Dragons Riders» y «Arcatera». Otras compañías, como Mattel Interactive, han hecho su incursión en el género con «Pool of Radiance» que estará basado en la clásica temática fantástico-medieval.



DUNGEON SIEGE



ARCATERA



SUMMONER



WIZZARDS & WARRIORS

CENTRO MAIL

www.centromail.es

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 NUEVA DIRECCION
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS





Conexión a Internet y Zona de Juegos

TECNOwave OFFICE
SVGA ATI 8 Mb. AGP
Salida TV
Memoria 64 Mb.
Disco Duro 8,4 Gb.
CD-Rom 52x
Módem 56 kb.
Windows ´98
Celeron 500 MHz. **159.900**

TECNOwave GAMERS
SVGA Voodoo3 2000 AGP
Memoria 64 Mb.
Disco Duro 8,4 Gb.
CD-Rom 52x
Módem 56 kb.
Windows ´98
Pentium III 600 MHz. **199.900**

ALTAVOCES PRIMAX ACOUSTICS

200S 4.990
300S 6.990
500S 8.490

CD-R VIRGEN 74´ BULK

~~195~~ 130

RATÓN GENIUS NETSCROLL OPTICAL PS/2

8.750

RATÓN MICROSOFT INTELLI EXPLORER PS2/USB

~~11.990~~ 10.990

CD-RW HP 9310i IDE
~~59.900~~ 52.990

SCANNER PRIMAX COLORADO 600p (9600)
~~8.990~~ 8.490

SVGA 3DFX VOODOO3 2000



19.990

WINTV USB


~~17.490~~ 14.990

ACT LABS RS FORCE



24.990

GRAVIS DESTROYER
~~3.990~~ 2.990

GRAVIS GAME PAD PRO
4.990

GRAVIS X-TERMINATOR
~~9.990~~ 6.990

GUILLEMOT DUAL ANALOG GAMEPAD DIG/USB
6.990

INTERACT PC POWERPAD PRO



3.490

LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB

2.990

THRUSTMASTER TOP GUN

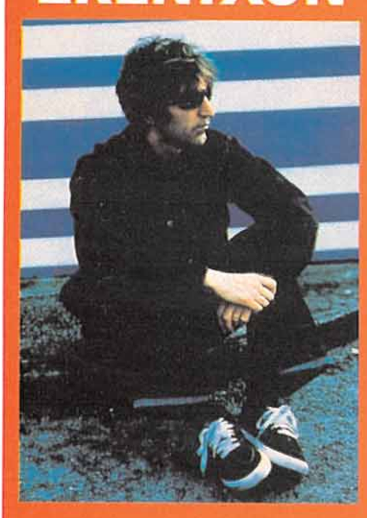
~~5.990~~ 2.990

pedidos por internet **www.centromail.es**
pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de junio.

Por Santiago Erice

MIKEL ERENTXUN

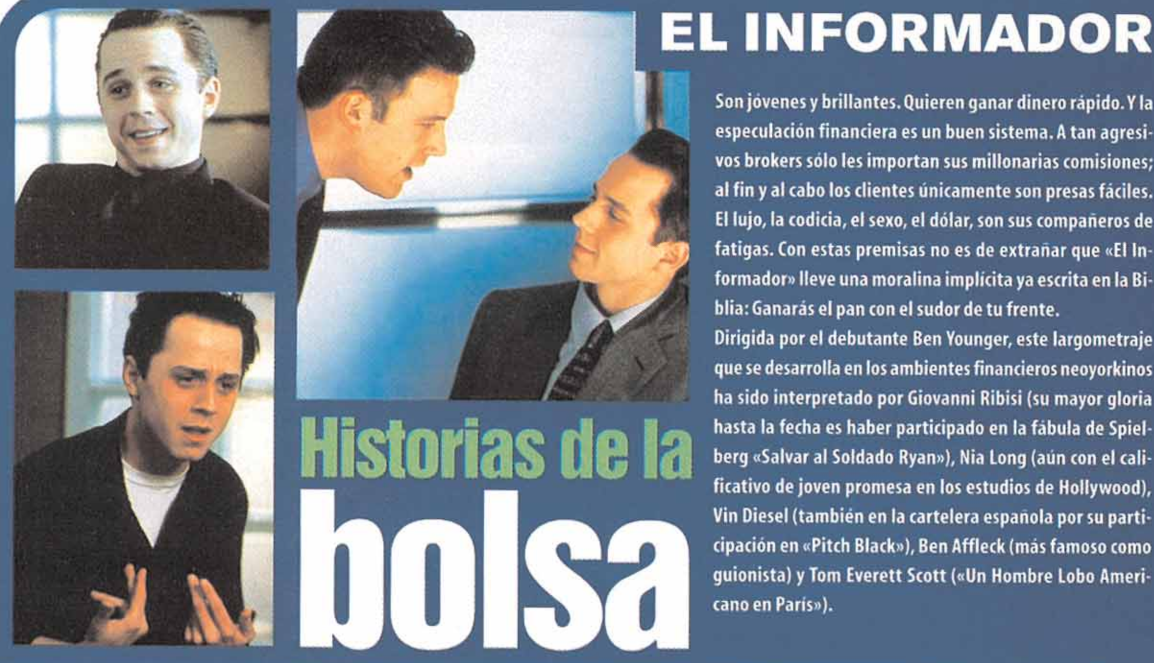


«Te Dejas Ver» lleva por título la nueva entrega discográfica de Mikel Erentxun, el cantante y compositor donostiarra que comparte su actividad en Duncan Dhu con una carrera en solitario. Y como no podía ser de otra forma, esta nueva entrega está formada por melodías bonitas, guitarras diáfanas y predominio de los estados de ánimo melancólicos.

Del cierto endurecimiento del sonido (sin exagerar), seguramente es responsable el proceso de producción y grabación del disco: el cantante ha preferido mirar a USA en vez de a UK. Hay en ello algo de vuelta a los orígenes, a tiempos en que Duncan Dhu era apenas un grupo que daba sus primeros pasos en el pop nacional. Muchas granizadas han caído desde entonces.

Te dejas ver

EL INFORMADOR



Historias de la bolsa

Son jóvenes y brillantes. Quieren ganar dinero rápido. Y la especulación financiera es un buen sistema. A tan agresivos brokers sólo les importan sus millonarias comisiones; al fin y al cabo los clientes únicamente son presas fáciles. El lujo, la codicia, el sexo, el dólar, son sus compañeros de fatigas. Con estas premisas no es de extrañar que «El Informador» lleve una moralina implícita ya escrita en la Biblia: Ganarás el pan con el sudor de tu frente.

Dirigida por el debutante Ben Younger, este largometraje que se desarrolla en los ambientes financieros neoyorkinos ha sido interpretado por Giovanni Ribisi (su mayor gloria hasta la fecha es haber participado en la fábula de Spielberg «Salvar al Soldado Ryan»), Nia Long (aún con el calificativo de joven promesa en los estudios de Hollywood), Vin Diesel (también en la cartelera española por su participación en «Pitch Black»), Ben Affleck (más famoso como guionista) y Tom Everett Scott («Un Hombre Lobo Americano en París»).

DIGITAL 21



Digital 21 viene de Andalucía y en sus canciones nunca falta una melodía pegadiza, aunque se rodee de atmósferas industriales, imágenes teatrales, fondos de guitarras distorsionadas, ritmos dance para mover el cuerpo, o arreglos electrónicos y programaciones. De todo ello hay algo en las primeras canciones de un grupo que, indudablemente, ha escuchado a formaciones como Smashing Pumpkins, Radiohead o Stone Roses.

La banda acaba de debutar con un álbum de título homónimo, y pese a que su existencia como formación se limita a unos pocos meses, su música ya es conocida en los circuitos independientes de Bélgica, país por el que ya ha efectuado una gira.

Caminos electrónicos del pop

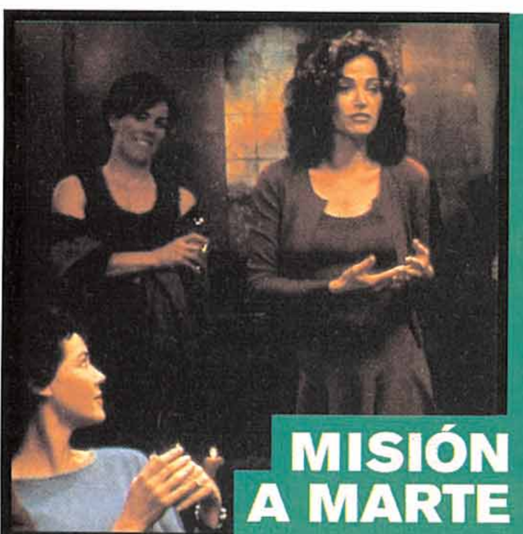
CON LOS OJOS DEL CORAZÓN

Danny, el protagonista de «Con los Ojos del Corazón», es un chico perfecto, un príncipe azul que cae bien a la hermana ciega, a la arisca y a toda la familia. El espectador no entiende cómo le cuesta tanto a Anne enamorarse de él: es tan bueno, tan alegre, tan inteligente, tan guapo...

Dirigida por Charlie Peters e interpretada por Jude Law, Jennifer Tilly, Gretchen Mol, Martha Plimpton y Brenda Blethyn; «Con los Ojos del Corazón» es una película de tiernas intenciones, una fábula familiar de sonrisas y lágrimas con unos personajes que sólo existen en las mentes de los guionistas cinematográficos.

El príncipe azul

MISIÓN A MARTE



Brian de Palma se apunta a los astronautas

El director Brian De Palma tampoco ha podido resistirse a rodar una película de astronautas; últimamente ha habido dinero en Hollywood para las superproducciones ambientadas en el espacio exterior y sin altos presupuestos para financiar los efectos especiales, resulta difícil hacer un filme de estas características, así que había que aprovechar la ocasión. Eso no ha impedido que la película se haya visto afectada por una larga polémica a propósito de su duración, los protagonistas, producción, etc.

Interpretada por Don Cheadle, Tim Robbins, Gary Sinise, Connie Nielsen y Jerry O´Connell, «Misión a Marte» cuenta la historia de dos expediciones tripuladas al Planeta Rojo: la primera se ha visto afectada por una misteriosa catástrofe, la segunda ha partido de la Tierra para rescatar a los astronautas damnificados.



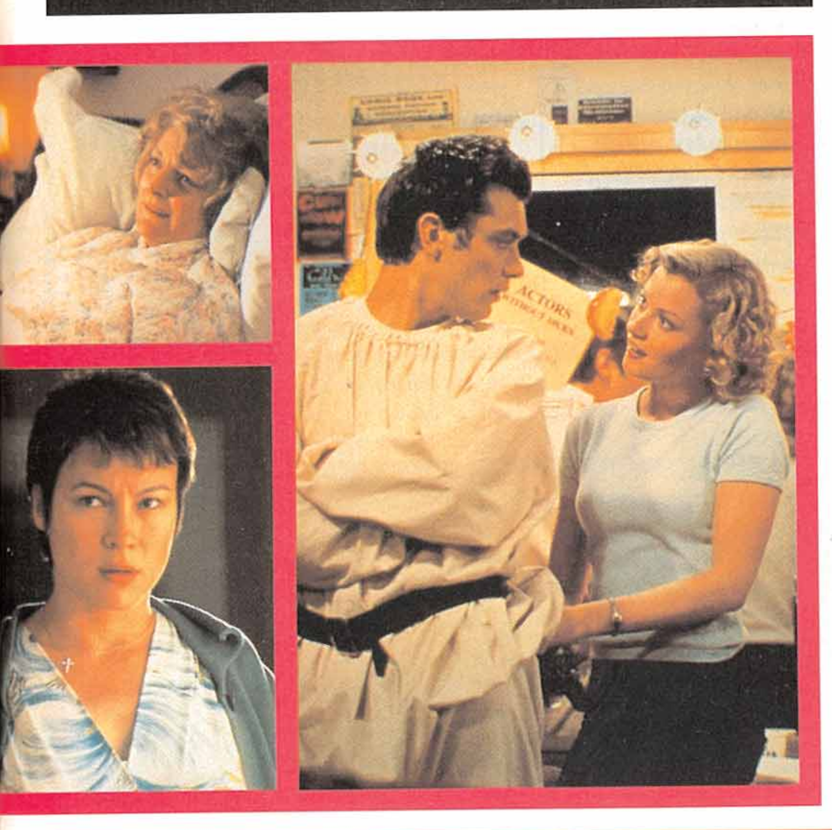
A PALO SEKO



Mentes bien pensantes, oídos aterciopelados, corazones sin chicha, tipos educados en los más genuinos modales de la buena educación... ¡Es hora de temblar! A Palo Seko, una de las formaciones más irreverentes y gamberras del rock "hecho akí", ya está en la carretera y sus nuevas canciones en las tiendas de discos.

Quienes pensaban que el final de un grupo de rock como A Palo Seko estaba próximo, tienen motivos para pensar con el título de su reciente entrega de canciones. Quienes creían que la juventud española era sana, se equivocaron. Ya se sabe que el pecado, lo prohibido, alegra la vida; y más todavía si hay alguien dispuesto a escandalizarse.

El Rock como fiesta y provocación

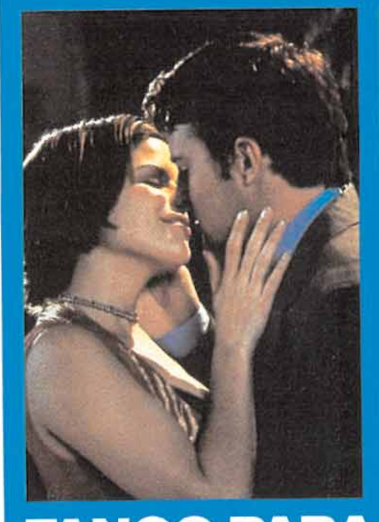


Comedia de equívocos

"Los roles convencionales se cambian en «Tango para Tres». Tanto se han liado las cosas que Óscar ha sido nombrado Gay del Ano de Chicago. ¿Debe arriesgarse a decir la verdad y confesar que es heterosexual aunque se arruinen su fama, su vida, su trabajo, sus amistades?

Esta comedia de enredo, amores románticos y media sonrisa ha sido dirigida por el debutante Damon Santostefano, e interpretada por Matthew Perry (uno de los chicos de «Friends»), Neve Campbell (siempre explosiva, ya sea en «Scream» o en «Juegos Salvajes»), Dylan McDermontt («A Casa por Vacaciones», «En la Linea de Fuego») y Oliver Platt (su lista de apariciones cinematográficas no acaba nunca). Garantiza, al menos, un rato divertido y entretenido, lo que no es poco en los tiempos que corren.







TANGO PARA TRES

TAIL



Los viejos punks no han muerto

Quienes pensaron que el punk murió definitivamente con el patético intento de los Sex Pistols por seguir ganando dinero, se equivocaron; o al menos eso se puede deducir después de escuchar el primer álbum del trío valenciano Tail, «Acoustic Pollution».

El título lo intuye todo: un garito de mala muerte; guitarra, bajo y batería sonando a toda pastilla; nombres como Johnny Thunders o Stooges en el corazón; sudor en las sienes; quejumbrosos discos de vinilo; garaje, noche y oscuridad. La música de Tail es tan moderna como las pirámides de Egipto, pero contagia el ánimo.

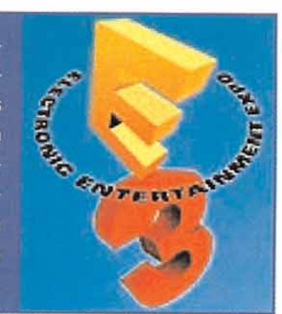
La Nueva Lara tiene 17 años



Rhona Mitra, Nell McAndrew, Lara Weller.... Todos estos nombres nos suenan ya a todos. Pertenecen a unas despampanantes modelos que han tenido la suerte, por el empujón que ha significado en su carrera, de poder encarnar a la heroína virtual del siglo XX, Lara Croft.

Ahora le ha llegado el turno de convertirse en la intrépida arqueóloga a la, también modelo, Lucy Clarkson, que con unos tiernos 17 añitos, ha conseguido darse un autoimpulso de fama y económico sin precedentes, gracias a su garbo y más que evidente parecido con Lara Croft. Esperamos que le dure mucho este cuerno de la abundancia que le ha tocado sostener en esta etapa de su vida, pues méritos desde luego no le faltan.

LAMENTABLE



Mucha espectacularidad, muchos eventos, muchas luces, mucho colorido, muchos stands, muchos regalos, pero a la hora de la verdad, no es que se hayan podido ver muchas novedades en este recién clausurado E3. La mayoría de los títulos presentados ya habían sido anunciados con anterioridad y únicamente han mostrado un estado de creación bastante más avanzado. Por supuesto que ha habido sorpresas, como el impresionante vídeo de «Metal Gear Solid 2» para Playstation 2, pero poca cosa más. Este E3, no puede ser calificado, en absoluto, de sorprendente, aunque sí de complaciente por la confirmación de muchos esperados grandes lanzamientos.

Hace 10 años...



Nos encontrábamos trabajando en el número 27 de la segunda época. Juegos del calibre de «Ivanhoe», que ocupaba la portada, «Dan Dare III», la continuación de un arcade de plataformas con extraterrestres y un valiente soldado que los combate y «Regreso al Futuro III» de cuya adaptación a ordenador y consola, a partir de la película, hicimos un avance, acompañaron a un interesante informe sobre los juegos de rol, que por aquella época comenzaban a sobresalir como género propio.

¿Cuándo... podremos ver en vivo y en directo la impresionante calidad gráfica de «Metal Gear Solid 2»?

¿Qué... pasará con «Diablo 2» ahora que a su gran enemigo «Nox» se le une «Vampire the Mascarade, Redemption»?

¿Cuál... será el argumento del nuevo «Monkey Island» de Lucastarts?

¿Cuánta... gente ha visitado la edición de este año de la feria de software y hardware de entretenimiento E3?

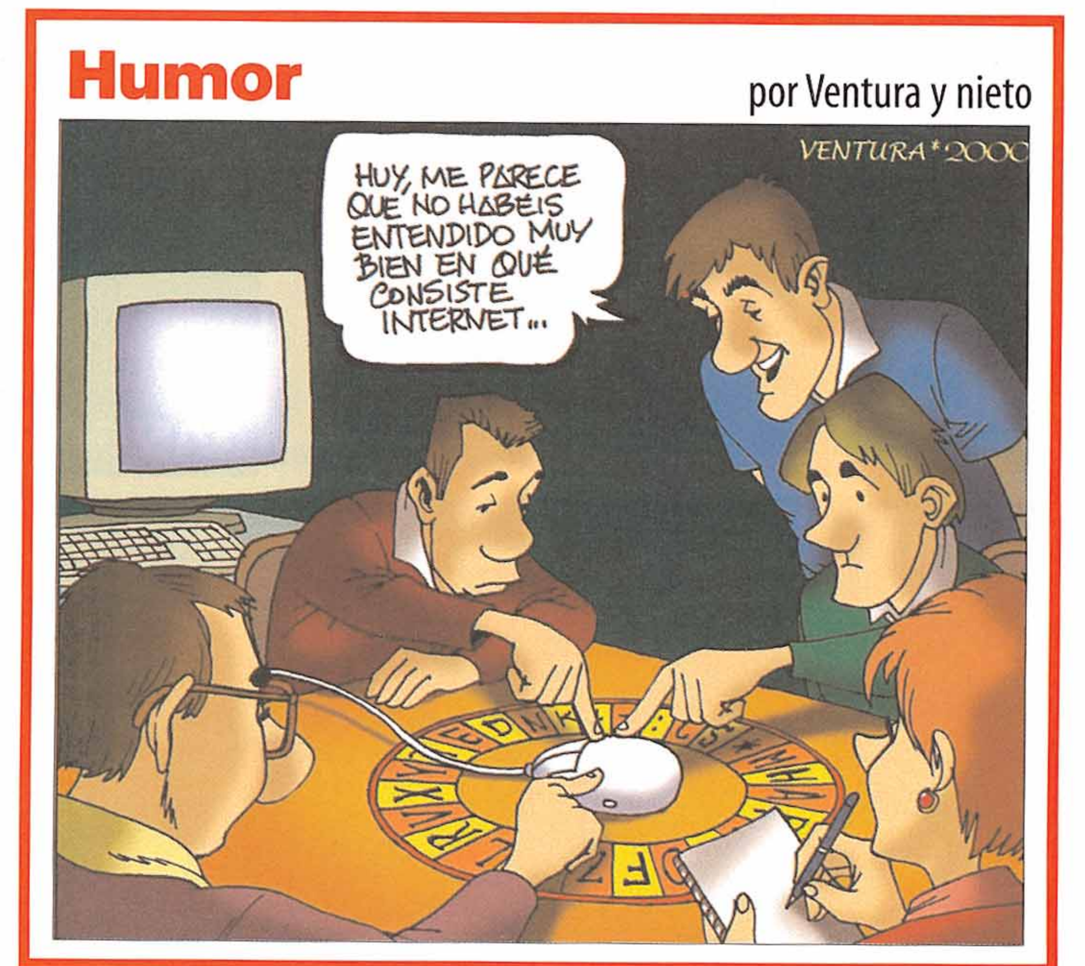
NO HA SIDO LO QUE SE ESPERABA



Ni de lejos se ha demostrado en el pasado E3 el verdadero potencial de la nueva consola de Sony, PlayStation 2, con unos juegos que no eran todo lo espectaculares que cabría esperar, se ha dejado más que patente el hecho de que las compañías programadoras, especializadas en consolas, no están acostumbrados a manejar tales posibilidades de hardware, con lo que se han quedado bastante cortos en sus proyectos. Esperamos que según pasen los meses nos vayamos encontrando con esos títulos rompedores que todos sabemos esta consola es capaz de soportar.

Humor

por Ventura y nieto



EL SECTOR CRÍTICO. MICROMANÍA. C/ Pedro Teixeira,8, 5ª planta. 28020 Madrid. Email: sectorcritico.micromania@hobbypress.es

LO *mejor* DEL MES



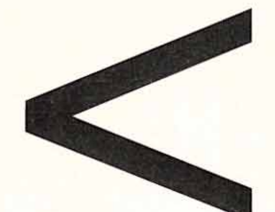
Cinco minutos antes de cada hora en punto la expectación se hacía palpable en torno al stand de Konami. Religiosamente más de dos centenares de personas se agolpaban frente a un videoworld compuesto por 25 televisores en una disposición de 5x5, donde se proyectaba el espectacular vídeo del tan esperado título de PlayStation 2 «Metal Gear Solid 2», tal vez, el proyecto que, basado en esta consola, más se espera que llegue. Tan impresionante era su calidad, tan sorprendente su desarrollo y tan esperanzador el resultado final prometido, que tras los diez minutos que duraba la proyección, la gente estallaba en aplausos. Así fue durante los tres días que duró el certamen, hora tras hora. Todo un éxito que esperamos poder ofreceros en breve.

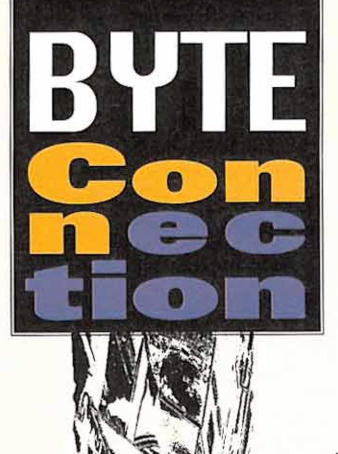
FORMIDABLE

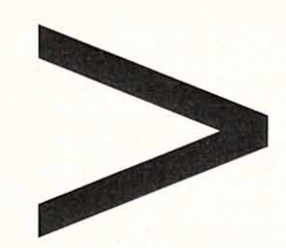


No quedan más que dos semanas, según palabras de Nihilistic y Activision, los encargados del proyecto «Vampire The Masquerade, Redemption», para que el título de a luz y esté disponible para el público americano. Ansiosos estamos ya por poder disfrutar de la adaptación a ordenador de uno de los más geniales juegos de rol de mesa que jamás se ha hecho, obra de la empresa de genios de la diversión White Wolf. Al público español aún le queda un poco más de espera debido a la localización a la que será sometida, pero no desesperen, amantes del buen rol, pues «Vampires The Masquerade, Redemption» es algo más que un rumor.

Panorama-Mix (II)







Nadie cuenta ovejitas a estas horas de la noche. Bueno, puede que algún despistado, alguien con el rumbo perdido; tal vez un transeúnte nocturno o deambulante etílico. Sí. Algún caso sin remedio, una rara especie en extinción. Por el contrario, la otra gran mayoría, la de navegantes y marinos, la de modernos surfistas sobre "cuestas informativas", los guerreros protectores de la noche, aventureros en busca de arcas perdidas, doncellas y otras sorpresas..., están esperando ahí mismo, delante de tus narices, en la autopista de al lado y a pocos kilobytes por segundo de distancia. Solamente tienes que pisar el acelerador, pulsar un par de veces las orejas del ratón y...

Después de un centenar de spots publicitarios que venden asombrosos productos de cosmética y belleza, mágicas aguas mineralizantes y revitalizantes, vehículos postmodernos acelerados en decorados escapados de la película «Matrix», pizzas vitaminadas envasadas al vacío, compact discs de música terapeútica con cruceros espaciales a Marte para la familia completa, microondas voladores fluorescentes, ordenadores transparentes ultrarápidos y casi tan inteligentes como uno mismo y móviles tan minúsculos que cogen en la palma de la mano sin antenas, ni botones, ni pantallita, ni tampoco libro de instrucciones para que el usuario sepa cómo utilizarlo..., me dispongo a hurgar y despulgar en las interminables listas de foros, chats y otras comunicaciones varias, donde cada vez giran más rápidas las neuronas de los contribuyentes y navegantes en busca de esa "chispa" de luz que ilumine el oscuro "armageddon mental" de nuestras cabecitas.

Individuo 1(Javi. 20 años)
Question: Estoy fatal de los nervios porque al lado de casa están unos albañiles derribando un edificio y por las mañanas temprano me despiertan a sobresalto de corazón con los golpetazos, los camiones de ladrillos, la hormigonera asesina, el martillo hidraúlico y el "torito excavador" embistiendo las paredes. ¿Se me va a ir la cabeza con tanto analgésico criminal?
Respuesta: Esto que dice este muchacho al borde de la crisis hipnótica, me recuerda a las sesiones de una partida al «Woms Armageddon» en su estado más puro y duro. ¿Qué tal si pones el citado videojuego en tu ordenador o consola a todo volumen a través de un equipo de sonido de 30000 vatios y les haces la competencia a los albañiles a base de "taladradoras", "lluvias de mortero", "granadas de mano", "super-ovejas explosivas" y "misiles con plátanos teledirigidos"? O te revienta la habitación del todo, o te los cargas psicológicamente para siempre con los bombazos decibélicos. Suerte camarada!

Individuo 2 (Lucy. 22 años)
Question: Tengo el nuevo modelo de móvil Nokia 3210 conectado a un sintentizador de voz Yamaha y acoplado a un mecano-robot programado en Basic de Spectrum, todo controlado por mi PC 286. Todo funciona de maravilla excepto la batidora de la cocina que graba las conversaciones telefónicas y el móvil que tiembla –sin tener batería vibradora– y se interfiere con la televisión 34" del salón rompiendo los cristales y...
Respuesta: ¡Mira chica: no te quedes con nosotros que ya somos grandecitos! Mejor te compras quinientos "pokemones" en la tienda de juguetes de tu pueblo, y cuando les dé a todos un "shock" por haberles dado demasiados saltos y pocas vitaminas... ¡LOS RESETEAS A TODOS DE NUEVO Y VUELVES A EMPEZAR! ¿ VALE GUAPA?

Individuo 3 (Miguel Gómez. 37 años)
Question: ¡Una pasada lo de la Playstation 2! Un millón de consolas vendidas en Japón en sólo DOS DÍAS. DVD, Internet... ¡y muchas cosas más! ¿Qué es lo que falta por hacer?
Respuesta: ¿Qué quieres que te diga? Bill Gates ya tiene una para superar los malos ratos; a Anakyn Skywalker le han regalado otra para su Primera Comunión, y yo ya la tengo reservada para cuando llegue a Europa. Sólo le falta freír huevos..., ¡aunque a alguno ya se los ha puesto doraditos!

Individuo 4 (Nino. 34 años)
Question: ¿Les darán a los habitantes de la casa del exitoso programa de Tele 5 "El Gran Hermano" una consola Game Boy color para pasar los dos meses que les quedan en plan entretenido y relajado antes de que se pongan de los nervios, que ya lo están bastante?
Respuesta: Les llaman "LOS RATONES DE LA TELE". Ni Game Boy, ni PC, ni lavadora, ni reloj digital Casio, ni móvil, ni barajas de "Pokémon"... Nada de nada. ¡Como les dé por pasar el rato bebiendo alcohol..., van a acabar con una cogorza de aquí te espero!

Rafael Rueda

Test Drive 6

Arcade/Accolade

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 233 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 29 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible con Direct3D • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Espacio: Freno de mano
A/Z: Subir/bajar marcha
C: Cambiar de cámara

Llega una nueva versión del tradicional juego «Test Drive». Está lejos de ser uno de los juegos fuertes en su categoría, pero lo que se pretende es hacer un juego entre arcade y simulación, que sea rápido y divertido. Conserva los rasgos importantes de las versiones anteriores. Esta demo se encuentra completamente en inglés y permite jugar una única carrera para coger práctica, en la que el objetivo es ganar evitando a la policía que transita por las calles, además de intentar no llevarnos por



delante a los demás conductores. Tampoco se permite escoger coche; hay disponible un único modelo para competir. La distinción de esta nueva versión con las anteriores es el hecho de que los coches contra los que competimos son de nuestra misma categoría, de tal forma que estamos en las mismas condiciones que los demás para alzarnos con la victoria.





Ground Control

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 200 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 112 MB • *Vídeo:* Tarjeta gráfica de 4 MB (8 MB) • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los comandos disponibles.

«Ground Control» es un juego de estrategia 3D en tiempo real en el que el diseño está siendo muy cuidado. En esta demo que incluimos este mes podréis jugar una única misión, pero podréis elegir el nivel de dificultad. También podéis, previamente, jugar una misión tutorial en la que, paso a paso, iréis aprendiendo a manejar todos los controles del juego. Es muy aconsejable pasar por esta misión de aprendizaje, especialmente para aquellos que no están acostumbrados a los juegos de estrategia 3D. Se encuentra completamente en inglés, aunque la versión final estará traducida y doblada al castellano. En el juego completo podremos elegir entre muchas misiones diferentes y campañas distintas, además de poder contar con diverso armamento y grupos de asalto.

Tachyon: The Fringe

Arcade/Novalogic

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/NT • *CPU:* Pentium 200 MMX • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 88 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 8 MB (16 MB) • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 6.0 (DirectX 7.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Movimiento
Botón Izq.: Disparar
Z: Control de velocidad

Ahora eres uno de los pilotos mercenarios del espacio más buenos en el sistema Solar. Deberás cumplir los objetivos que se te marcan en cada misión procurando no ser destruido. Para ello dispondrás de dos naves de combate espacial totalmente preparadas en las que el armamento lo eliges tú. Esta demo nos ofrece en el modo de un solo



jugador cinco misiones, que tienen una estructura libre en la que deberás destruir todo aquello que se ponga por delante y consigas centrar en tu objetivo. En el modo multijugador podrás enfrentarte con hasta otros 100 pilotos, elegirás un sector de combate y deberás destruir la base de tus contrincantes. Se encuentra totalmente en Inglés, y para instalarla debes pinchar en el icono y seguir las instrucciones que irán apareciendo.



Soulbringer

JDR/Infogrames

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 · *CPU:* Pentium 233 MHz · *RAM:* 32 MB (64 MB) · *HD:* Funciona desde el CD · Vídeo: Aceleradora 3D · *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 7.0 (incluidas en el CD)

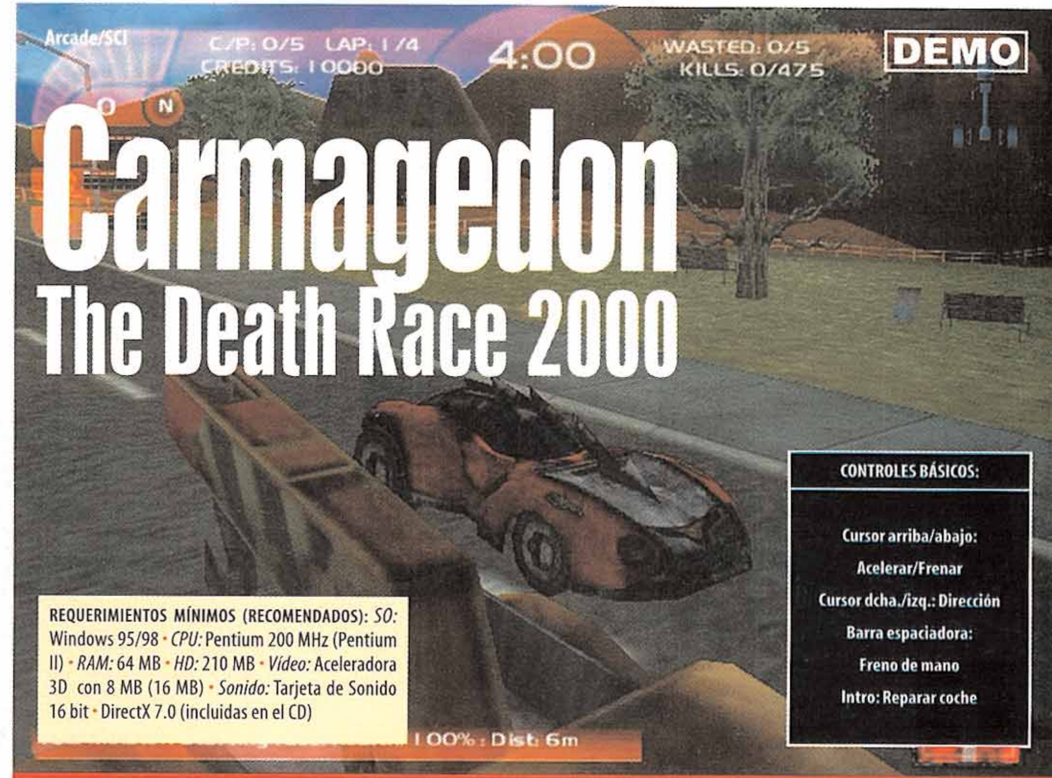


CONTROLES BÁSICOS:

No son necesarios

«Soulbringer» es un juego de rol cuya acción se desarrolla en Rathena, un mundo dominado por las fuerzas del mal. Para volver a la normalidad y acabar con la maldad, uno o varios héroes deberán enfrentarse a innumerables seres. Es aquí dónde nosotros entramos en acción. Nos encarnaremos en uno de esos héroes con una misión clara: triunfar o morir.

Lo que se incluye este mes en el CD es una Rolling demo. Aunque se encuentra en Inglés, la versión final del juego estará disponible completamente traducida y doblada al castellano.



Carmagedon
The Death Race 2000

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 · *CPU:* Pentium 200 MHz (Pentium II) · *RAM:* 64 MB · *HD:* 210 MB · *Vídeo:* Aceleradora 3D con 8 MB (16 MB) · *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 7.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar

Cursor dcha./izq.: Dirección

Barra espaciadora: Freno de mano

Intro: Reparar coche

Una nueva versión de «Carmageddon» llega a nuestros monitores, con nuevos viandantes en las calles dispuestos a salvar sus vidas por culpa de nuestra agresiva conducción. En esta demo que os ofrecemos no tenemos posibilidad alguna de escoger coche o circuito, ya que entramos directamente en una carrera con un bólido rojo de aspecto sangriento. En el juego completo tendremos la posibilidad de elegir entre mas de 50 modelos de vehículos y distintos circuitos. De momento, disfrutaremos con esta demo , y para instalarla basta con seguir las instrucciones de pantalla.

PREVIEW

Roland Garros 2000

Simulador Deportivo/Digital Anvil/Cryo

Digital Anvil y Cryo presentan «Roland Garros 2000», una nueva entrega de su simulador deportivo de tenis, construido ahora con engine 3D más potente que proporcionará una mayor jugabilidad. Para conseguir la corona de campeón deberás emplear tu mejor técnica. Toma el papel de los mejores tenistas del mundo y sal a la pista central a triunfar. Compite en los Gran Slam más prestigiosos del mundo y elige tu propia "arma". ¿Serás capaz de soportar la presión?



PREVIEW

Morpheus

Aventura gráfica/Soap Bubble

«Mopheus» será un juego que promete ser uno de los platos fuertes en el género de las aventuras gráficas, muy al estilo del clásico «Myst». El nombre, del Dios Griego de los Sueños, viene a reflejar en parte el argumento del juego. Una aventura llena de enigmas sin resolver, misterios y sobresaltos que próximamente estará disponible y de la que os adelantamos la preview en forma de vídeo. Por el momento, y a la espera de su lanzamiento al mercado, nos conformaremos con la misma y el Avance Especial que encontraréis en el interior de la revista.



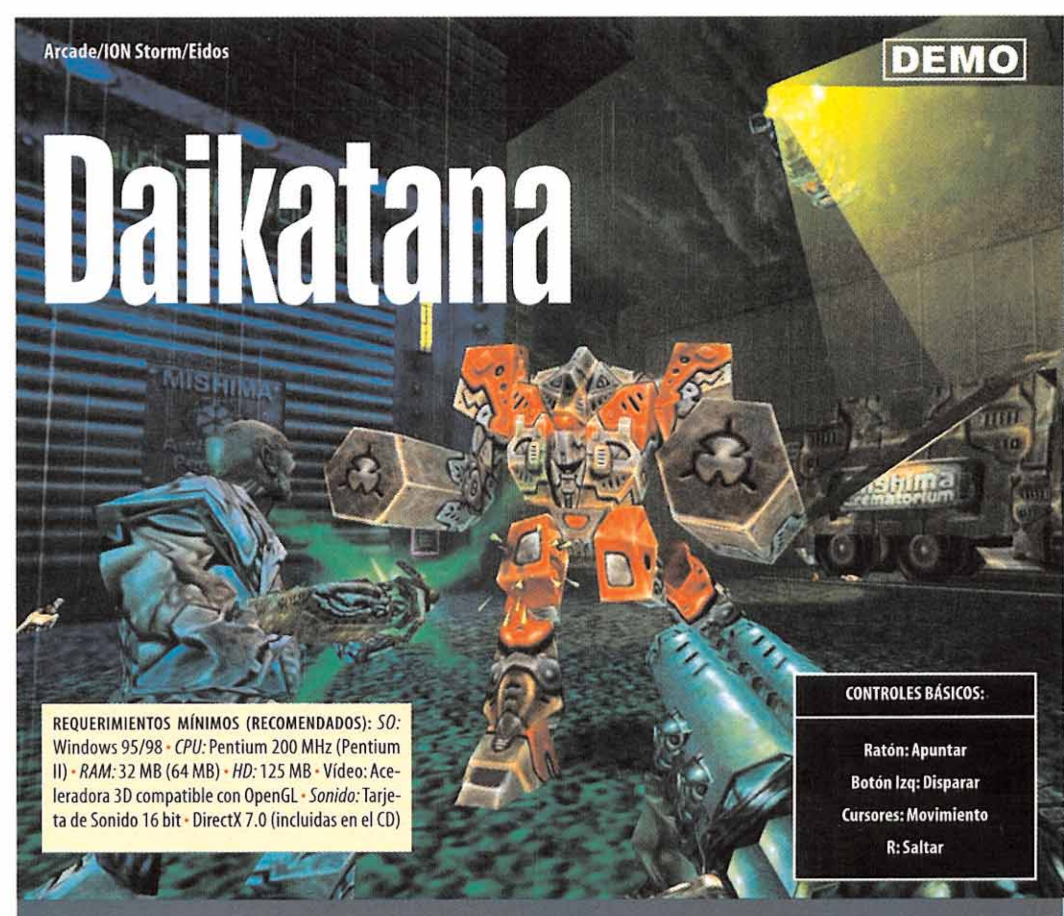




Arcade/ION Storm/Eidos

DEMO

Daikatana



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 200 MHz (Pentium II) • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 125 MB • Vídeo: Aceleradora 3D compatible con OpenGL • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Apuntar

Botón Izq: Disparar

Cursores: Movimiento

R: Saltar

Es el momento de salvar el Daikatana. Os encarnáis para ello en Hiro Miyamoto, un personaje que, instado por las súplicas desesperadas de Mikiko, hija del Dr. Ibihara, se juega la vida para impedir el asesinato del mismo. Vuestra misión es viajar a través del tiempo para detener el plan del malvado Dr. Benedict. Pero en el camino no estaréis sólos, sino que contaréis con la ayuda de Mikiko y su amigo. La demo se encuentra completamente en inglés y permite jugar el primer nivel. Admite modo multijugador en el que podréis jugar dos escenarios en una lucha a muerte y así poder probar las habilidades de los personajes, que incluyen el manejo de cinco armas diferentes.

MULTIMEDIA

Actualizaciones

Quake III Arena v1.17

En la versión 1.17 se ha corregido un grave fallo detectado por algunos usuarios, y que consistía en que a través de unas DLL introducidas en un mod se podía llegar borrar, desde un servidor, los ficheros instalados en una máquina cliente que estuviera jugando en esos momentos.

Force Commander v1.1

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.1, con la que se ha mejorado la estabilidad en las partidas a través de Internet. El comportamiento de la respuesta de la interfaz del juego, es mejor ahora en situaciones de excesivo lag. Esta actualización es indispensable para jugar en la MSN Gaming Zone.

USAF

Esta actualización arregla ciertos problemas relacionados con la inteligencia artificial de las misiones de vuelo en escuadrón. Los usuarios que no hayan experimentado este tipo de problemas, no es necesario que la instalen.

Thief II v1.18

Este archivo actualiza la versión 1.07 del juego a la versión 1.18. No es válida para otra versión distinta de la 1.07. Al ser tan grande el tamaño del archivo, la actualización hará crecer la instalación del juego hasta los 200 MB de espacio en el disco duro. Trae consigo un sinfín de mejoras, desde arreglar los fallos que tiene el juego, hasta numerosas mejoras estéticas.

Final Fantasy VIII v1.01

Esta actualización corrige todas las incompatibilidades encontradas con el software «Yamaha Software Synthesizer». Además, se ha corregido el error que provocaba que el juego se colgase después de derrotar a Balamb Garden Master NORG. Es válido para todas las tarjetas gráficas, excepto para las que tienen el procesador nVidia GeForce.

Tras ejecutarlo, y después de terminar de ejecutarse, no muestra ningún mensaje de haberlo hecho, pero no obstante la actualización se habrá efectuado con éxito.

Esta actualización es válida sólo para la versión española del programa.

Taller de juegos

En el directorio raíz del CD podréis encontrar los archivos de ejemplo utilizados en la sección Taller de Juegos, así como un programa totalmente freeware para poder visualizar los modelos 3D a los que se hacen alusión en el mismo. Todo lo que queráis saber sobre ello lo encontraréis en el interior de este mismo número de Micromanía.

Las GUÍAS TOTALES para tus juegos favoritos

Nº6 • 695 ptas - 4'18 €

Play manía

NÚMERO ESPECIAL

Guías PlayStation

SYPHON FILTER 2 · FEAR EFFECT · TOY STORY 2 · RESIDENT EVIL 3 · GRAN TURISMO 2 · ISS PRO EVOLUTION · APE ESCAPE · THEME PARK WORLD · CRASH BANDICOOT 3 · SPYRO 2

Y además: SHADOW MADNESS • MANAGER DE LIGA • CIVILIZATION II • TONY HAWK'S • GRAND THEFT AUTO 2 • CIVILIZATION II •

Soluciones completas para tus juegos favoritos

- Syphon Filter 2
- Fear Effect
- Toy Story 2
- Resident Evil 3
- Gran Turismo 2
- ISS Pro Evolution
- Ape Escape
- Theme Park World
- Crash Bandicoot 3
- Spyro 2
- Shadow Madness
- Manager de Liga
- Tony Hawk´s
- Grand Theft Auto 2
- Civilization II



Soluciones Completas para los 15 mejores juegos del momento.

A LA VENTA EL 2 DE JUNIO

GANADORES DEL CONCURSO «MILLENIUM RACER»

La persona que ha resultado ganadora de una moto Aprilia SR 50 ha resultado ser:

María Moriano Negró. Madrid

Y las siguientes personas han obtenido un premio consistente en un juego «Millennium Racer» para PC:

José Antonio Fernández Pérez. Asturias
Pablo Martínez González. Asturias
Samuel Fulleda Machado. Baleares
Daniel Navarro Giménez. Barcelona
Diego Montes Martínez. Barcelona
José Manuel Rufas Simón. Burgos
Porfirio Martín Pérez. Cáceres
Juan López Alonso. Cuenca
Francisco García Otero. Gerona
Luis Marcos Negueruela. La Rioja
Raúl Blanco Andrés. León
Alberto Liesa Olmeda Sánchez. Madrid
Óscar Ferrero Blasco. Madrid
Rubén Íñigo Alonso. Toledo
Daniel Sánchez de la Rosa. Toledo
José Vila-Belda Montalt. Valencia
Fernando Conejo Nieto. Valladolid
Miguel Ángel Pinto Pérez. Vizcaya
Joseba de Blás. Vizcaya
Ignacio Velasco Sánchez. Zaragoza

CONTACTA CON MICROMANÍA

Si quieres saber dónde tienes que mandar tu correo electrónico en cada una de las secciones de la revista, no tienes más que seguir leyendo.

EL CLUB DE LA AVENTURA
En este foro, atendemos a todas vuestras inquietudes sobre los más sobresalientes títulos de la aventura gráfica destacando los hechos épicos de los personajes del género. El Gran Tarkilmar lleva el estandarte de esta popular sección.
clubaventura.micromania@hobbypress.es

MANIACOS DEL CALABOZO
Las vicisitudes de los más complejos personajes de rol jamás creados y su empeño por sobrevivir en los mundos de tinieblas dentro de oscuras mazmorras y frente a seres del averno están en estas apasionantes páginas liderados por Fehergón.
maniacos.micromania@hobbypress.es

ESCUELA DE PILOTOS
La tecnología militar más avanzada al servicio del poder aéreo podrás encontrarla en esta sección donde mes a mes practicamos las maniobras más diestras para alcanzar la supremacía en los cielos. Vigila tus seis.
pilotos.micromania@hobbypress.es

ESCUELA DE ESTRATEGAS
Lo que muchos definen como el "arte de la guerra" va más allá en este apartado donde podéis aprender los secretos del éxito, y todo comandado por el Estratega Anónimo.
estrategas.micromania@hobbypress.es

CÓDIGO SECRETO
Ofrecemos los trucos de los programas más populares para obtener ventajas adicionales. Una esta sección donde además premiamos vuestras aportaciones con una camiseta exclusiva del Micromanía Tips & Tricks Team.
codigosecreto.micromania@hobbypress.es

CARTAS AL DIRECTOR
El espacio donde recogemos vuestras dudas, quejas y sugerencias acerca de todo lo relacionado con el software de entretenimiento.
cartas.micromania@hobbypress.es

S.O.S. WARE
Con el fin de que evitéis esos atascos que tantos quebraderos de cabeza os dan, atendemos las consultas que os surjan de cualquier título, abriendo vuestro camino a un final apoteósico, ya sea a través de carta o correo electrónico.
sosware.micromania@hobbypress.es

EL SECTOR CRÍTICO
Expresa tu criterio sobre los temas de más actualidad o remítenos las críticas más punzantes para que tu voz resuene. No dejes que esa injusticia quede silenciada en el olvido.
sectorcritico.micromanía@hobbypress.es

ZONA ARCADE
Espacio en el que la adrenalina se eleva a irresistibles cotas de diversión. La acción, los gráficos 3D más espectaculares mandan en esta sección que comanda nuestra bella Penelope.
zonaarcade.micromania@hobbypress.es

ZONA ON LINE
Una puerta a los internautas y nativos del cyberespacio donde podemos llegar a cualquier lugar que conduzcan las redes donde enfrentarte a otros rivales humanos.
zonaonline.micromanía@hobbypress.es

TALLER DE JUEGOS
Una de las última incorporaciones de Micromanía no podía quedarse sin dirección electrónica. Es por ello que este buzón recogerá todas las sugerencias y dudas que os surjan cuando empecéis a "meterle mano" a vuestros juegos preferidos.
tallerjuegos.micromania@hobbypress.es

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas dos fantásticas ofertas de suscripción!

1 ELIGE LAS TRES GUÍAS QUE PREFIERAS.

12 números + 3 guías por sólo 7.800 Ptas.

Suscríbete a Micromanía por un año (12 números) y consigue 3 fantásticas guías de tus juegos favoritos. ¡Descubre todos sus secretos!



2 SÚPER DESCUENTO 25%



12 números por sólo 5.850 Ptas.

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

Y además



- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.



- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO